
№ 24
ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ
Dракон
«MORTAL KOMBAT»
Мультфильм
«МОРТАЛ КОМБАТ 3»
Фантастические открытия агента Купера
«MORTAL KOMBAT»
Суперкомикс
Конкурс читателей – ПОБЕДИТЕЛИ и ПРИЗЫ
СУПЕР ПРИЕМЫ SAMURAI SPIRITS – на центральном развороте
James Bond Jr
Gun DEC
Hook
Holy Diver
Bucky O'Hare
S.Mario All-Stars
Yoshi's Island
Syndicate
Stargate
Белка-камикадзе
Wrestlemania
Судья Dредд
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ИТОГИ ЧЕТВЕРТОГО

Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»

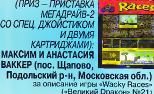


ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА 3DO С ДВУМЯ ДЖОЙСТИКАМИ И ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ):

МИХАИЛ ПРИВЕЗЕНЦЕВ И КОНСТАНТИН ДАНИЛОВ (г.Москва)

за описания World of Illusion («Великий Dракон» №19) и «Goofy's Historical History Tour» («Великий Dракон» №21)



ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА МЕГАДРАЙВ-2 СО СПЕЦ. ДЖОЙСТИКОМ И ДВУМЯ КАРТРИДЖАМИ):

МАКСИМ И АНАСТАСИЯ ВАККЕР (пос. Щапово, Подольский р-н, Московская обл.)

за описание игры «Wacky Races» («Великий Dракон» №21)

ТРЕТЬЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА МЕГАДРАЙВ-2 СО СПЕЦ. ДЖОЙСТИКОМ И КАРТРИДЖЕМ):

ДМИТРИЙ МАРКОВ (г.Пушкино, Московская обл.)

за описание игры «Zero the Kamikaze Squirrel» («Великий Dракон» №24)



ЧЕТВЕРТОЕ-ПЯТОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА СУПЕР НИНТЕНДО С РУЛЕМ И КАРТРИДЖЕМ):

АЛЕКСАНДР АРТЕМЕНКО (г.Торжок)

за описание игры «Boogerman. A Pick and Flick Adventures» («Великий Dракон» №23)

ЧЕТВЕРТОЕ-ПЯТОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА СУПЕР НИНТЕНДО С РУЛЕМ И КАРТРИДЖЕМ):

СЕРГЕЙ КОЗЛОВ (г.Санкт-Петербург)

за описание игры «Aladdin» («Великий Dракон» №23)

ШЕСТОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА МЕГАДРАЙВ-2 И КАРТРИДЖ)

С.М.БЕРДНИКОВ (г.Омск)

за описание игры «Baseball» («Великий Dракон» №21)

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА! ALL GAMERS! ATTENTION, PLEASE!

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ DРАКОН» И КОМПАНИЯ «БУКА» ПОЗДРАВЛЯЮТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ЖЕЛАЮТ НОВЫХ УСПЕХОВ!

КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Сообщаем всем читателям, что в СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ будут опубликованы УСЛОВИЯ очередного уже ПЯТОГО ЭТАПА КОНКУРСА FUN CLUB'а на ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ. А пока желающие присоединиться к участникам этого главного «постояннодействующего» конкурса нашего журнала, могут ознакомиться с его правилами в «ВЕЛИКОМ DРАКОНЕ» №19 на странице 58.

КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЕЙ

Номинация «ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ»



ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ИНФРАКРАСНЫЙ ДЖОЙСТИК ДЛЯ МЕГАДРАЙВА И КАРТРИДЖ):

ИВАНОВ ИНТЕРПРАЙЗ (г.Томск)

за сюжет игры «Восставший из «Сеги»
(«Великий Dракон» №20)

Номинация «КОМИКС»

ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА МЕГАДРАЙВ-2 И КАРТРИДЖ):

ERS UNIVERSAL (г.Москва)

за комикс «Шустрый «Snake»
(«Великий Dракон» №23)



Номинация «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»



ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА МЕГАДРАЙВ-2):

ИВАН ОТЧИК (г.Москва)

за рисунок «Страна Данки Конга»
(«Великий Dракон» №19) и иллюстрации
к игре «Bucky O'Hare» («Великий Dракон» №24)
(Мы просим Ивана Отчика позвонить в редакцию по тел. 118-89-55 Полякову или Селезневу).



Номинация «СЕКРЕТЫ»

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

ПЕРВОЕ МЕСТО

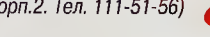
(ПРИЗ – ПРИСТАВКА 3DO С ДВУМЯ ДЖОЙСТИКАМИ И ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ):

ПРОСТО СЕРЕГА (г.Москва)

за 24 секрета, присланных в редакцию и опубликованных в «Великом Dраконе» №№19-24

ВСЕ ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ «БУКА»

(Россия, Москва, Каширское шоссе, д.1 корп.2. Тел. 111-51-56)





ОДЕРЖАНИЕ

FUN CLUB

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

Обучающие игры



Фонтан фантазий

Комикс

Нет проблем

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

КОНКУРСЫ И ЛОТЕРЕИ В «ВЕЛИКОМ ДРАКОНЕ»

Уважаемые читатели! По настоятельным просьбам желающих принять участие в мини КОНКУРСЕ для ФАНТАЗЕРОВ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ DРАКОН» (см. №21, стр.46) конкурс продлевается еще на три месяца. В течение всего этого срока мы будем публиковать лучшие сочинения, а лишь затем подведем итоги.

В следующем номере — ИТОГИ КОНКУРСА-ЛОТЕРЕИ «ИНВАЙТ». Кому достанется ТЕЛЕВИЗОР «ГРЮНДИГ»?

КОНКУРС-ЛОТЕРЕЯ «СТИМОРОЛ» продолжается — см. стр. 45

Издательство АРМАДА поздравляет ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПЕРВОГО ЭТАПА КОНКУРСА «BATTLETECH-приз» (см. «Великий D» №23 стр.47) и сообщает, что КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ! Итоги ВТОРОГО ЭТАПА будут подведены в апреле и, как обычно, опубликованы в журнале «ВЕЛИКИЙ DРАКОН».

Внимание!

Всем разработчикам компьютерных игр и любителям таковых.

С 22 по 26 мая 1996 года в Москве в Центре международной торговли в рамках фестиваля «Аниграф» проводится заключительный этап Второго Всероссийского конкурса среди разработчиков компьютерных игр. На конкурс принимаются как законченные, так и незавершенные разработки 1995-1996 годов.

Для получения дополнительной инфомации просьба обращаться по телефонам в Москве:
(095) 118-89-55
и (095) 118-89-47
(Николай Абрамов, Валерий Поляков, Василий Селезнев);
(095) 939-16-09
(Григор Карчикян);
(095) 111-51-56
(Олег Белобородов).

Хит-парад года «Великого D»

После названия — количество баллов, набранных игрой. Баллы считались по следующей системе: за первое место 10 баллов, за второе —9, за третье — 8, ... , за десятое — 1 балл. В скобках — число упоминаний игры в хит-парадах.

8 БИТ

Всего хит-парадов — 18. Игр — 61



1. Jurassic Park 82(13)
2. Jungle Book 75(8)
3. Duck Tales 2 64(9)

4. Darkwing Duck 61(10)
5. Prince of Persia 58(9)
6. Battletoads Double Dragon 47(7)
7. Chip & Dale 2 41(9)
8. Ninja Turtles 2 36(6)
9. Chip & Dale 34(4)
10. Best of the Best 29(7)
11. Zen Intergalactic Ninja 26(7)
12. Addams Family 24(4)
13. Flintstones 2 23(3)
14. World Cup Soccer 22(3)
15. Felix the Cat 21(4)
16. Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy 21(3)
17. Captain America 20(4)
18. Aladdin 19(2)
19. Ariel the Little Mermaid 18(4)
20. Bucky O'Hare 16(4)
21. Tom & Jerry 16(3)
22. Duck Tales 13(3)
23. Mission: Impossible 13(2)
24. Batman 2 12(3)
24. The Goonies 12(3)
24. The Young Indiana Jones 12(3)
27. Panic Restaurant 12(2)
28. Super Contra 11(3)
29. Tiny Toon 10(2)
30. Mickey Mouse 3 9(3)
31. Castlevania 2 9(2)
32. Battletoads 9(1)
32. Captain Skyhawk 9(1)
32. Top Gun 9(1)
35. Contra 8(1)
36. F-1 Sensation 7(1)
36. Highway Star 7(1)
36. Street Fighter 4 7(1)
39. Punisher 6(1)
40. Snakes Rattle'n'Roll 5(2)
41. Robocop 2 5(1)
42. Batman 2 4(1)
42. Chessmaster 4(1)
42. Ferrari 4(1)
42. Hook 4(1)
42. Tiny Toon 2 4(1)
47. Alien 3 3(1)
47. Blaster Master 3(1)
47. Dracula 3(1)
47. Star Trek 3(1)
47. Ultimate Stuntman 3(1)
52. Adventure Islands 2 2(1)
52. Silk Worm 2(1)
52. Super Mario Bros 2(1)
52. Super Mario Bros 3 2(1)
56. Adventure Islands 3 1(1)
56. Batman & Flash 1(1)
56. Robocop 3 1(1)
56. Sky Destroyer 1(1)
56. Street Fighter 3 1(1)
56. TMNT Tournament Fighter 1(1)

16 БИТ (MEGADRIVE 2)

Всего хит-парадов — 11. Игр — 40



1. Aladdin 73(8)
2. Ecco the Dolphin 67(8)
3. Jungle Book 62(10)

4 The Lion King 30(5)
5 Mortal Kombat 2 30(4)
6 Jungle Strike 28(4)
7 Jurassic Park 27(5)
8 Sonic 3 20(5)
9 Mortal Kombat 20(4)
10 Robocop vs the Terminator 18(4)
11 Batman Returns 18(3)
11 Fatal Fury 2 18(3)
13 Golden Axe 3 17(4)
14 Ecco the Dolphin 15(3)
14 Jurassic Park 2 Rampage Edition 15(3)
16 Urban Strike 13(2)
17 FIFA International Soccer 11(4)
18 Roar of the Beast 11(2)
18 Super Monaco GP2 11(2)
√20 Earth Worm Jim 10(2)
√20 Sylvester & Tweety 10(2)
22 Super Shinobi 3 9(2)
23 Ariel the Little Mermaid 8(1)
√23 Mortal Kombat 3 8(1)
25 Chuck Rock 7(1)
25 Road Rash 2 7(1)
27 NBA JAM 6(1)
√28 Battletech 4(2)
28 Bubba'n'Stix 4(2)
28 NBA Live'95 4(2)
31 Sonic 2 4(1)
31 Spider-man & X-men 4(1)
31 The Lost Vikings 4(1)
34 Dracula 3(1)
35 Flashback 2(1)
35 Monkey Island 2(1)
√35 Streets of Rage 2 2(1)
38 Cool Spot 1(1)
√38 Streets of Rage 3 1(1)
38 Terminator 2 1(1)

16 БИТ (SUPER NINTENDO)

Всего хит-парадов — 14. Игр — 46



1. Donkey Kong Country 140(14)
2. Batman Returns 72(10)
3. Earth Worm Jim 57(7)

4 Aladdin 51(8)
5 Super Mario All Stars 44(8)
6 Battletoads in Battlemaniacs 31(6)
7 Pitfall 29(5)
8 Super Metroid 26(4)
9 Lion King 24(4)
10 Super Probotector 22(4)
11 Super Empire Strikes Back 21(5)
12 F-Zero 17(3)
13 Shaq Fu 16(3)
14 Mickey Mania 15(3)
14 Tiny Toon 15(3)
16 Super Return of Jedi 15(2)
17 Dragon 13(2)
18 Super Mario World 12(2)
19 Biker Mice from Mars 11(2)
20 Blackhawk 10(4)
21 Bubsy 10(3)
22 Wing Commander 10(2)
23 Mortal Kombat 2 9(3)
23 Super Ghoul'n'Ghosts 9(3)
√25 Rise of the Robots 9(1)
26 Starwing 8(3)
27 The Young Merlin 6(3)
28 Cybernator 6(2)
28 Robocop vs the Terminator 6(2)
28 Super Street Fighter 2 6(2)
31 Batman 6(1)
31 Full Throttle 6(1)
√31 Mortal Kombat 6(1)
34 Lost Vikings 5(1)
35 Jungle Book 4(2)
36 Super Battletank 2 4(1)
37 Batman & Robin 3(1)
37 Jurassic Park 3(1)
37 Mega Man X 3(1)
40 Mistic Quest Legend 2(1)
40 Mortal Kombat 3 2(1)
40 Super Tennis 2(1)
43 Castlevania 4 1(1)
43 Legend of Zelda 1(1)
43 Metal Marines 1(1)
43 Super Soccer 1(1)



«Mortal Kombat» – теперь мультфильм!

Пламенное всем здрасьте! С вами снова Агент Купер, постоянный гражданин Страны Комбатии! 1995-й год можно с уверенностью назвать годом «Mortal Kombat»: на приставках и игровых автоматах вышли МК 3 и Ultimate MK 3, было продано чудовищное количество товаров с символикой игры, фильм «Смертельная битва» до сих пор тусуется в двадцатке самых кассовых картин, а его саундтрек был объявлен платиновым! В добавок ещё Джон Тобиас и Эд Бун реабилитировали свою подмоченную репутацию в глазах геймеров, задетых исчезновением из третьей части игры Райдена и Бараки, а также смертью Джонни Кейджа, заявив, что к выпуску на экраны готовятся телесериал и мультсериал, также посвященные бессмертной теме МК. Кое-кто даже поговаривает о второй части полнометражного фильма, но режиссер Пол Андерсон отрицает факт того, что над ней ведется работа. А пока на нашем видеорынке появился получасовой **мультипликационный фильм «Смертельная битва: путешествие начинается»**, являющийся завязочной серией ожидаемой в скором времени рисованной мыльной оперы!

Замечательность этого мультика состоит в том, что фирма «Threshold Entertainment», владеющая правами на реализацию всех кинопродуктов, связанных с творчеством Буна и Тобиаса, недолго сомневаясь, использовала в нем целую кучу спецэффектов, обычно встречающихся в ВИДЕОИГРАХ, а также в фантастических художественных фильмах!

Начнем с того, что все пейзажи в мультфильме были сгенерированы на компьютере, отчего они сразу же приобрели особую красочность и реалистичность (правда, должным образом эмулировать волнение воды в океане, когда по нему идет лодка Шанг Цунга, все же не удалось) – камера теперь может свободно кружиться вокруг ведущих непринужденный разговор героев. У группы обычных художников-аниматоров это заняло бы несколько недель напряженной работы, а компьютер обсчитывает такую сцену всего за несколько часов!

Теперь о главном, без чего бы мультик вообще не состоялся (да нет, я не о Соне Блейд!): сами бои. Есть схватки как нарисованные от руки, так и полностью сделанные на мощных станциях «Silicon Grafics» с использованием технологии «motion capture». Как это осуществляется? Вы берете подходящих актеров, естественно хорошо развитых физически, обвешиваете их с ног до головы разными датчиками и сенсорами, подключенными к компьютеру, а затем они просто разыгрывают между собой схватку не на жизнь, а на смерть.

Вся информация с датчиков обрабатывается компьютером, который затем добавляет нужную анимацию и... получается готовый бой



древнего предка Кунг Лао с Горо (заметьте, однако, что нижняя пара рук Горо не двигается!). И таких технически продвинутых мордобоев в фильме множество.

Сюжет. Он практически полностью повторяет предысторию первого МК: Шанг Цунг, злой и нервный старикашка, захватывает власть над древним бойцовским турниром, призванным сохранять в равновесии силы добра и зла, сдерживать материю от соприкосновения с энергией, учитывать сопротивление, вызываемое векторными передвижениями в молекулярном суб-пространстве третьего регистра, поделенном на зю-величины... Но нашлись бойцы, которым оказалась далеко не безразлична судьба этих самых зю-величин (Лю Канг, Джонни Кейдж и Соня Блейд), и решили они свергнуть бойкого старикашку вместе с его четырехруким помощником Горо. Шанг Цунгу, правда, помогают два враждующих ниндзя, Скорпион и Саб-Зиро, (тут, в отличие от фильма, объясняется, почему это они так внезапно помирились), но и они — не преграда для разбушевавшихся не на шутку двух мальчиков и одной девочки!

Все персонажи (хотя это, конечно, не Дисней) нарисованы довольно сносно и вполне отражают свою внутреннюю сущность. Правда кое-какие огрехи все же есть: Соня, например, одета в здоровенные сапожищи и так оттопыривает нижнюю челюсть, что из в общем-то приятной на вид девушки превращается в некую помесь грузчика и доярки-рекордистки. К Лю Кангу придраться почти нельзя, а вот у Кейджа тут рыжие волосы, хотя все считали его брюнетом. Райден, в отличие от кинофильма, похож не на Коннора Маклауда, а на себя, но по неизвестной причине таскает с собой здоровенный посох (это его слегка старит). Также вы сможете лицезреть две модификации Шанг Цунга, молодого и пожилого, а также Горо, Кунг Лао и целую кучу созданий с ножами на локтевых суставах, похожих на очаровашку-Бараку, но в отличие от него имеющих всего по два клинка. Почему нельзя было подрисовать побольше?

И еще одно: перевод. Я пересмотрел несколько кассет, и везде он был до комичности некомпетентен. На протяжении мультика переводчик раз двенадцать произносит имя Шанг Цунга, и каждый раз — по-новому! То же самое с Лю Кангом: «Лу», «Лун», «Ляо» — все перебрал! Вы также услышите такие интересные имена, как Лорд Рэйвен и Принц Горгор! Ну что же, остается только искать кассету совсем без перевода и наслаждаться этой хорошо сработанной американской сказкой...

Агент Купер

ХИТ-ПАРАД

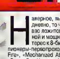
8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Aladdin (2)**
2. **Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (9)**
3. **Jungle Book (1)**
4. Duck Tales 2 (-)
5. Jurassic Park (3)
6. Zen Intergalactic Ninja (-)
7. Prince of Persia (-)
8. Alien 3 (-)
9. Battletoads Double Dragon (-)
10. Snakes Rattle'n'Roll (-)



Читательский ХИТ-ПАРАД

GUN DEC



Наверное, вы не раз и даже не десять, если не ежедневно, то через день, играете в боевики. Кто-то из вас ложится спать, лелея мечту о более современной и мощной приставке, но несмотря ни на что интерес к 8-биткам не пропадает, и все новые и новые пионеры-первопроходцы постигают такие хиты, как «Cross Fire», «Mechanized Attack», «Operation Wolf», «Road Fighter», «Super Spy Hunter». Именно любителям этой замечательной смеси я предлагаю «съесть» вместе со мной сливки боевичка «Gun DEC», занимающего не последнее место в списке перечисленных и им подобных игр.

Тень злобного монстра нависла над городом, кажется, что небо готово разразиться страшным проклятьем в адрес всему живому. Но бедолага-монстр не в курсе, что уже состоялась первая встреча отважного секретного агента с таинственным посланцем дальнего космоса, предупредившего об опасности, грозящей планетам Солнечной системы, включая и Землю: «Берегитесь! Головная оболочка этого монстра излучает мощные импульсы отрицательной энергии, и все помыслы направлены только на разрушение!» Совсем мало времени осталось до катастрофы, хлопает дверца автомобиля, судьба Вселенной в руках агента-профессионала.

Прежде чем отправляться в путь, давайте рассмотрим условные обозначения внизу экрана, которые будут меняться на некоторых уровнях игры.

SCORE — очки, даются за все, что подлежит уничтожению.

STAGE — уровни игры, которых всего одиннадцать (STAGE 1-1 — STAGE 11-3).

Далее следует количество боеприпасов: обойм вашего пистолета, которые пополняются значком G(GUN) и гранат, значок B(BOMB).

TIME — время, за которое вы должны преодолеть данный уровень.

P2 — означает, что, начиная с уровня 1-1, вы имеете два продолжения — CONTINUE.

Ниже две одинаковых полосы: жизнь вашего героя обозначена буквой P, а жизнь босса – буквой E (ENEMY-враг).

Собрав сто круглых монет, которые враги часто оставляют после своей смерти, вы получите одно продолжение.

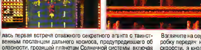
Ваше путешествие начинается на автомобиле.











Взгляните на середину экрана и увидите трехскоростную коробку передач: нажимая кнопку «А», вы можете переключать скорости, а кнопкой «Турбо А» — включать турбодвигатель. Кнопки «В» и «Турбо В» — стрельба одиночными выстрелами и очередями.

Если все продолжения кончатся, и на экране будет мерцать надпись GAME OVER, нажмите на любую из кнопок, и вы продолжите свой путь с места гибели.

Уровень 1-1.

Ваш агент отправляется в путь на своем автомобиле. Вопреки мигающим светофорам и правилам дорожного движения, магистраль больше напоминает зону смерти или мусорную





свалку: первую — потому что по трассе вдоль и поперек летают монстры и непонятные существа неопределенной формы, как говорят уфологи – Неопознанные Летающие Объекты (НЛО), и всячески преграждают путь, мешая движению, а вторую — так как на дороге валяются пустые коробки, в которые вы врезаетесь на полной скорости. Немного поупражнявшись в стрельбе, вы неожиданно догоняете босса, и вот он, вечный Шекспировский вопрос: «Быть или не быть!» Перед вами машина, чудовищное достижение военно-технического прогресса и генной инженерии, она метко стреляет сжигающими огнями и кидает двух мертвецов, скрестивших на груди руки. Хоть это и впечатляет, но больше достается боссу, когда меткие выстрелы разрезают металл и разрывают в клочья его броню. Серия громких взрывов потрясает окрестности, возвещая о смерти вашего врага. Густой дым напоминает о жестоком побоище, а оторванная лапа мутанта с острыми когтями — все, что осталось от водителя этой ужасной машины.

А тем временем на встрече со связными агент узнает о том, что монстр стал проводить эксперименты на людях, пытаясь создать армию послушных мутантов. Ваша задача — найти любыми средствами противоядие под кодовым названием «SAMMY» (название фирмы — разработчика этой игры, между прочим).

Уровень 2-1.

Теперь вы будете управлять агентом, в арсенале которого находятся три вида оружия: фотонный шест, пистолет и ручные гранаты, их можно менять кнопкой «Select». Вы бежите по платформам по ночному Нью-Йорку, родной город провожает в путь своего героя. Вдали видны величественные небоскребы, спящие жители которых еще не знают, какая опасность нависла над ними. А город уже наполнился врагами: повсюду ползают на коленках какие-то сумасшедшие с шипами на спине, как миллионы лет назад по небу летают птеродактили, и прыгают ниндзя на «кузнечиках», пытаясь проломить вам череп. Не стойте долго



на потрескавшихся платформах, а бегите без остановки вперед, обратного пути уже не будет. Вниз по лестнице спускаемся в строительный ангар, где вы встретите хэллоуинов с тыквой вместо головы да еще кидающих в вас бумеранги. Иногда вам будет встречаться большая мозговая жирная кость с мясом, она намного вкуснее куска сгнившего окорока, который вы достаете из кирпичной кладки в игре «Castlevania». Немного побродив внутри ангара, мы попадаем на разборку с боссом, слоном-мутантом, кидающим в вас платформы. Когда он бросает понизу или пытается угодить в живот, просто перепрыгивайте через них, но как только платформа пронесется у вас над головой, бегите к элефанту и стреляйте в него из пистолета, задача несложная, так что действуйте.

И вот, очередная встреча агента с девушкой-связной, которая просит вас продолжить поиски вакцины в заброшенном городе.

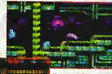
Уровень 3-1.

Вот он, заброшенный древний город. В подтверждение того, что здесь чужаку уготована смерть, на вас безмолвно смотрят статуи, будто вышедшие из кошмарных снов. Повсюду горит огонь, над которым злые маги произносят свои заклинания, а дрессированные гепарды и агрессивные ниндзя хотят вашей крови. Сделав несколько переходов, будьте осторожней с электрическими разрядами, которые могут столкнуть вас в пропасть. А на пути встает очередной злодей, виртуозно владеющий шестом. Спасайтесь от его быстрых атак, когда он начинает крутить шестом, прыгая на каменные головы, и бейте, присев к нему вплотную — огненные бумеранги босса вас не достанут.

Задание выполнено, но где же спрятано противоядие? После очередной встречи со связной поиски продолжаются.

Уровень 4-1.

Новая миссия агента начинается на заводе. С потолка свисает дорогое оборудование, но это только прикрытие основного объекта, ваша цель, обезвредив кучу снайперов, пробраться и уничтожить первую секретную базу.



Уровень 4-2.

Вот еще один приятный сюрприз игры «Gun DEC» Уничтожить секретную базу вы можете, подключив световой пистолет или автомат, а третий вариант, кстати не самый плохой, с помощью джойстика управлять прицелом В обоих случаях это очень удобно делать, а играя джойстиком, можно стрелять из автомата (кнопки «В» и «Турбо В») и кидать гранаты (кнопки «А» и «Турбо А») На вас нападает довольно смелый контингент банды наемных убийц, снайперы и десантники, но самые наглые — это камикадзе, которые вылезают перед вами и стреляют в лоб из пистолетов или пытаются зарезать ножом

Уровень 5-1.

Разгромив базу, агент садится в автобус и высаживается в горах Самое большое препятствие это водопады, скрывающие смертельные провалы, не подходите к ним близко, лучше сразу их перепрыгивайте Огромные глыбы, которые замуроаали проход, разрушайте шестом Будьте осторожней, когда вас атакуют птицы делая несколько заходов, они или спихнут в пропасть, или толкнут на шипы Если будете порасторопнее, то без проблем уберете с дороги настырных монстров, машущих саблями Добравшись до большого водопада, прыгайте по вращающимся вокруг своей оси бреанам к правому верхнему выступу

Уровень 5-2.

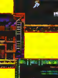
Так вы попадаете в джунгли, где не рекомендуется падать в воду и знакомиться с ее обитателями — зубастыми, огнедышащими рыбками Попрыгав по островкам, агент забирается вверх по лестнице, приготовьте шест сейчас будем пробивать себе дорогу через ядовитые заросли, опутывающие вас с ног до головы и способные быстро восстанавливаться Теперь вам предстоит схватка с огромным танком, он ездит взад и вперед, кидая сначала три снаряда, от которых нужно уворачиваться, и делает три выстрела (здесь надо быстро присесть), а в перерыве между атаками бейте его по стволу, где находится синяя лампочка

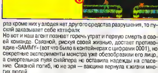
Уровень 6-1.

На этом уровне агенту придется узнать, что находится в контейнерах с цифрами 0001, спрятанных на охраняемом складе Склад хорошо укреплен металлическими вентиляторами, и, если не хотите превратиться в фарш, прыгайте аккуратней на автоматических лестницах, а дальше вас уже поджидают солдаты с винтовками и огнеметами и трубы, из которых выходит ядовитый газ Этот этап может показаться юным «зеленым» сыщикам чересчур сложным, но вам, опытному агенту, в одиночку спасающему Землю (единственное достойное занятие для агентов) он доставит особое удовольствие Никакой смуты в душе, ни один мускул не дрогнет на лице героя, когда он встретит босса, этакое чудо-юдо летающее на реактивном ранце Босс посылает вам «воздушные поцелуи», то бишь самонаводящиеся ракеты, которые можно уничтожать, а

Боссы и номера этапов, на которых вам придется с ними сразиться.







раз кроме них у злодея нет другого средства разрушения, то пускай заказывает себе катафалк

Но вот и наш агент познает горечь утрат и первую смерть в своей команде Связной, рискуя своей жизнью, достает противоядие «SAMMY» (вот что было в контейнерах с цифрами 0001), но секретные эксперименты монстра уже обезобразили его лицо, а смертельная пуля снайпера не оставила надежды на спасение Связной погиб, но не зря — вакцина вернула к жизни многих людей

Уровень 7-1.

Гром гремит, сверкают молнии, с гор идут потоки холодного, порывистого ветра, стаи встревоженных птиц пытаются вас ущипнуть, правда, получив по пернатой голове, мирно улетают Вы бежите по поезду, на котором вас уже ждут солдаты, «желающие», чтобы их убивали комплексным методом в тех, которые сами наступают на вас, стреляйте из пистолета, а в других что палят издалека, лучше кидать гранаты В награду вы получите что-то вкусненькое

Уровень 7-2.

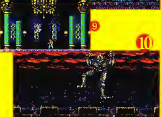
Теперь вам предстоит пробежаться по подвалу Если у вас нет как у Крысолова волшебной дудочки, то избавляться от розовых

крыс придется фотонным шестом. Знакомая музыка, такая же, как в игре «Ghost Busters-2» (помните, охотники ловят призраков в канализации), немного успокаивает. Дальше у вас на пути встает очередной космический злодей и кидает огненные серпы, вы его, конечно, накажете, только смотрите, чтобы течение не унесло агента в пропасть, лучше жмите джойстик в противоположную сторону.

Уровень 8-1.

Вы бежите по заводу, на котором кто-то повредил электропроводку, и свет периодически гаснет. Везде летают шары, правда двести двадцать вольт на них не написано, как на ро-





зетках, но дотрагиваться все равно не рекомендую, частенько вам будут мешать мужики с пропеллерами, кидающие искры, и роботы, уязвимое место которых — голова. Следующий босс подвешен к потолку и бросает электрические разряды. Пусть стоит хоть на голове — жить ему осталось недолго, прыгайте на платформу и шестом как дирижер палочкой сверху вниз бейте его по шее, пока энергия пришельца не снизится, как курс доллара на фондовой бирже Японии. А затем, девушка-связная пошлет вас еще дальше: разрушить секретную лабораторию.

Уровень 9-1.

Резервуары с заспиртованными мертвецами, мутанты без черепной коробки и мутанты, пускающие из глаз огни, колдуны, вместо рук у которых клешни — вот только некоторые плоды экспериментов этой лаборатории. Вы пробегаете мимо компьютеров, повсюду охрана в термоскафандрах, а с потолка падают ядовитые капли. Босс прыгает с платформы на платформу и кидает в вас слизью, лучший способ борьбы с ним поощрить его связкой гранат. Эта операция стоила жизни девушке-связной. В последние минуты перед смертью она сообщила агенту пароль «BEDA» для встречи с человеком, который расскажет, как уничтожить главного монстра.

Уровень 10-1.

Вновь садимся за руль автомобиля и едем по магистрали, проходящей через порт. Из окна видны море и белоснежные яхты, все хорошо, только ваша машина, то и дело, теряет управление от пролитого на дорогу масла, здесь прослеживается явная провокация. А на встречу движется большая змея, вышибая хвостом из асфальта искры. Хвост-то у нее мощный, да вот про голову этого не скажешь, туда и стреляйте, сделав змее промывание мозгов.

Уровень 11-1.

Для того, чтобы разгромить вторую секретную базу, нужна дерзость, смелость, а для большего кайфа, световой автомат — строчи себе на здоровье. Виртуозам же джойстика советую вовремя пополнять боеприпасы.

Уровень 11-2.

Ваша нога ступила на порог королевского дворца, с картин внимательно смотрят величественные маркизы в красивых балахонах, хотя, кто знает, может за вами следят именно через эти роскошные произведения живописи. В залах дворца на вас нападают камикадзе, а рыцари бросаются бомбами. Если вы удачно преодолеете платформы, которые обваливаются у вас под ногами, и расправитесь с остатками врагов, то последние из бандитов оставят после своей смерти две мясные косточки — хорошая возможность поправить здоровье. Агенту предстоит схватка со своим двойником: это сложный противник, владеющий так же как и вы фотонным шестом и пистолетом. Если он будет стрелять понизу, то выстрелы лучше перепрыгивать, но как только он начнет стрелять поверху или бить шестом, то не упускайте момент выбить из него как можно больше энергии.

Агент перед финальной схваткой встречается с мужчиной и, сообщив ему пароль «BEDA», узнает, как расправиться с инопланетным монстром.

Уровень 11-3.

Вот и он, огромный чужак: большие мускулистые лапы продавливают землю, гигантские конечности шарят по углам, пытаясь схватить вас, а мерзкий позвоночник натянут как струна от напряжения. Чтобы его уничтожить, пропускайте первые два огня, которые чужак посылает в вас, а третий перепрыгивайте и кидайте сразу ему на голову гранату. Только с помощью такой тактики вы победите и увидите финальную заставку. Секретный агент прощается с последним из товарищей, которого успел задрать чужак, усталый, но умиротворенный, герой улыбается нам.

В компьютерных играх герои умирают, когда кончаются жизни и энергия, и воскресают, когда вы выбираете продолжение, но в жизни реальной люди погибают не от космических пришельцев, а от войн земных, которые будоражат нашу планету, и поэтому свою жизнь, и жизнь и здоровье своих друзей и близких нужно беречь: человек смертен, и у него нет бесконечных CONTINUE.

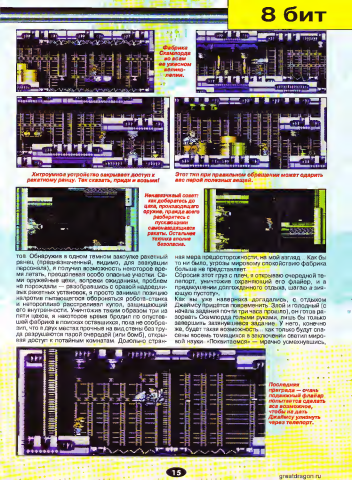
Константин Носырев

Джеймс Бонд, младший



Краткое содержание предыдущей серии. Начинающий шпион Джеймс Бонд-мл. пытается удрать из офиса Скамлорда, похитителя выдающихся ученых мира, с выкраденными чертежами созданного тем супероружия, но в результате поломки вертолета совершает вынужденную посадку близ секретной фабрики злодея, в которой по данным разведки производятся части кошмарного изобретения...

«Делать нечего, на своих двоих в джунглях далеко не уйдешь. Насколько я понимаю, эта фабрика — последняя надежда нашего старого знакомого на получение действующего Подавителя. Не иначе, как сама судьба предначертала мне уничтожить сие неугодное небесам творение. Наученный горьким опытом злодей не поскупился на оборонные системы для своего производства — я чувствую, мне еще предстоит участвовать не в одном жарком сражении, рвзыскивая по всей фабрике цехи, производящие супероружие. Никто, разумеется, не позаботился выдать мне хотя бы приблизительную схему коммуникаций этого сооружения, поэтому, из опасения заблудиться в многочисленных коридорах, я самым наглым образом отправляюсь в путь по главной сборочной линии. Такого маневра от меня, конечно, никто не ждал, опасность встретиться с врагом на первых порах была минимальной. Только не думайте, что мое продвижение напоминало увеселительную прогулку — все станки и конвейеры фабрики работали на полную мощность, да и (учитывая почти полную автоматизацию производства) заизолировать силовые поля и клапаны агрегатов инженеры-строители не позаботились — в итоге с первых же секунд операции мое тело то и дело пронизывали нехилые электрические разряды, дополняемые струями отравляющего газа. Со временем введенная мной в заблуждение оборонная системы фабрики начала подавать первые признаки жизни —пускающие самонаводящиеся ракеты установки, тщательно орошающие территорию гранатами медлительные вертолеты-бомбардировщики. Вот уж никак не ожидал обнаружить в обломках этих «небесных тихоходов» уцелевший ящик гранат (как и в островном комплексе, они мне вскоре пригодились для разрушения фальшивого пола, скрывающего проход в один из цехов). Чуть позже к этим мелким вредным железякам присоединяются более крупные и более вредные: закованные в броню мужики внушительной комплекции, шагающие установки и проживающие в некоторых коридорах стаи неуязвимых летающих объек-



Фабрика Скамлорда во всем ее ужасном великолепии.

Хитроумное устройство закрывает доступ к ракетному ранцу. Так сказать, приди и возьми!

Этот тип при правильном обращении может одарить вас парой полезных вещей.

Ненавязчивый совет: как доберетесь до цеха, производящего оружие, прежде всего разберитесь с пусковыми самонаводящимися ракеты. Остальная техника вполне безопасна.

тов. Обнаружив в одном темном закоулке ракетный ранец (предназначенный, видимо, для эвакуации персонала), я получил возможность некоторое время летать, преодолевая особо опасные участки. Сами оружейные цехи, вопреки ожиданиям, проблем не порождали — разобравшись с оравой надоедливых ракетных установок, я просто занимал позицию напротив пытающегося обороняться робота-станка и неторопливо расстреливал купол, защищающий его внутренности. Уничтожив таким образом три из пяти цехов, я некоторое время бродил по опустевшей фабрике в поисках оставшихся, пока не сообразил, что в двух местах прочные на вид стены без труда разрушаются парой очередей (или бомб), открывая доступ к потайным комнатам. Довольно странная мера предосторожности, на мой взгляд... Как бы то ни было, угрозы мировому спокойствию фабрика больше не представляет.

Сбросив этот груз с плеч, я открываю очередной телепорт, уничтожив охраняющий его флайер, и в предвкушении долгожданного отдыха, шагаю в зияющую пустоту».

Как вы уже наверняка догадались, с отдыхом Джеймсу придется повременить. Злой и голодный (с начала задания почти три часа прошло), он готов разорвать Скамлорда голыми руками, лишь бы только завершить затянувшееся задание. У него, конечно же, будет такая возможность... как только будут спасены восемь томящихся в заключении светил мировой науки. «Поквитаемся» — мрачно усмехнувшись,

Последняя преграда — очень подвижный флайер попытается сделать все возможное, чтобы не дать Джеймсу улизнуть через телепорт.

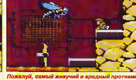
юноша проникает в считавшуюся неприступной крепость, обнаружив проход в ее рукотворные пещеры через приветливо открытый любому желающему люк заброшенного рудника. Но «бесплатным бывает лишь сыр в мышеловке» (от отца, агента 007 Секретной Службы Ее Величества, Джеймсу не раз приходилось слышать эту британскую поговорку). Чудом избежав глобального обвала, Бонд-младший едва успевает выскочить из туннеля, чуть не свалившись в заполненный лавой провал в одном из внутренних помещений убежища Скамлорда, вырубленного в центре погасшего вулкана. Этот изолированный от внешнего мира уголок живет своей бурной и непонятной для постороннего наблюдателя жизнью. Наряду с повсеместно встречающимися чудесами техники, в качестве охранников здесь выступают различные плоды генетических извращений — плюющиеся кислотой лысые гориллы, гигантские насекомые и птицы, покрытые непробиваемой броней карлики, а также жертвы не доведенных до конца экспериментов, вовсе потерявшие способность мыслить и бездумно ползающие, где попало. (Все эти создания очень обижены на людей и готовы выместить злобу на любом проходящем мимо шпионе). Многие из этих монстрюков используются также и в качестве местного транспорта — после их смерти груз остается на поле боя, пополняя арсенал Джеймса. Именно таким путем ему достается колбочка с биологически активным веществом. Мутаген сразу подвергается дегустации, в результате чего агент меняет облик. Обернувшись гориллой, он получает возможность быстро бегать и высоко прыгать, преодолевая высоты, недоступные даже хорошо натренированному, но все же человеческому телу.

Собственно операция по освобождению гениальных дедов особой сложностью не отличается — загасив единственного тюремщика, Джеймс огребает потоки комплиментов от Смертвичча и спасенного светилы, который немедленно отправляется в сторону одному ему известного выхода, напоследок открыв спасителю тайники своей «золотой клетки». Двое из восьми похищенных ученых упрятаны в каморки, достигнуть которых Бонд-мл. сумел

Еще одно чудище — «курица, несущая самонаводящиеся яйца».

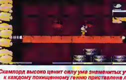


Пресловутый заброшенный рудник выглядит чересчур оживленно. Сразу чувствуется твердая рука ее нынешнего хозяина.



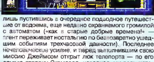
Пожалуй, самый живучий и вредный противник на всем уровне —гигантская оса, наделенная зачатками разума.







Скамлорд высоко ценит силу ума знаменитых ученых — к каждому похищенному гению приставлена личная охрана. Монстрики, порожденные в лабораториях злодея, счастливы одолжить Джеймсу колбочку с мутагеном. Этот препарат без всяких побочных действий может на короткий срок придать слегка изменившемуся телу юноши просто фантастические возможности.



лишь пустившись в очередное подводное путешествие от водоема, еще недавно охраняемого громилой с автоматом («как в старые добрые времена!» — агент переживает ностальгию по безвозвратно ушедшим событиям трехчасовой давности). Последнее нечеловеческое усилие, и перед выполнившим свою миссию Джеймсом открыт люк телепорта — по его другую сторону Скамлорд, наверное, уж весь истосковался по юному герою.

Для уничтожения обнаглевшего юнца злодей решил использовать свой миниатюрный самолет вертикального взлета, вооруженный тремя установками для запуска самонаводящихся ракет. Очевидно, никакая хитрость не поможет увернуться от стаи больно жалящих жертву ракет, поэтому Бонд может надеяться лишь на свою огневую мощь. Успеет ли он из пистолета поразить цель (три контролирующих орудия панели, закрытые броневыми колпаками), прежде чем кончится энергия защитного поля? Пожалуй, не успеет. Но ведь долгие хождения по крепости Скамлорда добавили к вооружению Джеймса множество гранат и пару мощных бомб. При условии попадания в цель, уничтожение задней и нижней панелей много времени не займет — минуту спустя количество запускаемых самолетом ракет уменьшится в три раза. Теперь задача Джеймса — уничтожить верхнюю панель — вовсе не представляется неразрешимой.

Лишенный вооружения Скамлорд, побелев от ярости, падает в пропасть... и вылетает оттуда с оглушительным воем в крохотной спасательной капсуле! Его вопли «Я отомщу!» теряются в громогласных звуках динамика мониторчика Джеймса — появившийся там Смертвичч не может сдержать своего восхищения: «Мой мальчик, ты завершил все свои миссии!» Совладав с волнением, он продолжает будничным тоном: «Но подлый Скамлорд трусливо сбег в безопасное место, и если ты хочешь восстановить справедливость, тебе придется заново выполнить все задания». От переполнявших его чувств (а может, от усталости) Джеймс потерял дар речи и осмысленный взгляд. Все, что смогли услышать вовремя подоспевшие специалисты из «Красного Креста», была фраза, сошедшая с пересохших губ юноши сиплым мужским басом: «Конечно, хочу. Вот только поем да посплю немножко... хоть бы часиков пятьдесят».



Тхе енд, однако!

Eler Cant

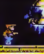
P.S. Вырезка из стенгазеты «Юный фэбээровец».
«Вчера, 30 октября 19.. года, последняя крепость врага человечества Скамлорда в Карибском архипелаге пала под мощным натиском славных подразделений правительственных войск США. Злодей арестован и заключен в федеральную тюрьму. К сожалению, в ожесточенной перестрелке была инициирована система самоуничтожения острова, на котором происходила эта битва века. Единственному оставшемуся в живых из участвовавших в операции агентов ФБР Джеймсу Бонду-мл. присвоено звание «Заслуженный Спаситель Человечества». По окончанию церемонии был устроен воздушный парад и бал-маскарад. Траурное шествие в честь погибших на службе агентов состоится 31 декабря».



И, наконец, сам босс игры — вооруженный до зубов Скамлорд,..



...побежденный...



но не уничтоженный!

СВЯТОЙ НЫРЯЛЬЩИК



Волшебство окружает нас повсюду. Это и незабываемая добрая сказка Александра Волкова «Волшебник изумрудного города», и замечательная арабская — «Волшебная лампа Аладдина». История бедного мальчика, нашедшего старую лампу, вдохновила режиссеров на создание художественных фильмов. Мультипликаторы Диснея превратили улицы Аграбы (где происходит действие этой сказки) в музыкальный рисованный шедевр. А создатели компьютерных игр настолько профессионально изобразили приключения Аладдина, что до сих пор игра пользуется огромным успехом. Увидев восьмибитную версию этой игры, даже наш видавший виды редактор сказал, что она сделана поистине виртуозно, и к радости обладателей приставок «Classic», «Junior», «Ken-Boy», «Ken-Kid» не хуже, чем на Super Nintendo! Наш журнал неоднократно знакомил вас с играми, где присутствовали маги и чародеи, волшебники и демоны. Вспомните героев, противостоящих силам зла: варвара Экса, амазонку Тирис, викинга Джулиуса, Пантеру и Амбала («Golden Axe»), борьбу молодого Мерлина с королем теней («Young Merlin»), схватки сильного Конана с ханом Зомбулой за меч Скеллоса («Conan»).

Продолжая тему волшебства в играх,



я предлагаю проникнуть вместе со мной в атмосферу тайн и загадок игры «HOLY DIVER».

В те далекие времена, когда добрый волшебник и орден черных магов делили между собой великие магические заклинания, а источник энергии, поддерживающий эти способности, уравновешивал силы света и тьмы, произошла наша история. Предание гласило, что пропажа источника магической энергии нарушит законы равновесия. Посягнув на запретную грань, добро стало бы злом, а зло могло посеять на земле страх, ужас, боль и хаос. И свершилось предание. Орден черных магов похитил всю магию сил добра, поделив ее между всемогущими колдунами, а источник энергии спрятал в башне на краю земли. И только великий добрый волшебник может уничтожить зло. С ним мы и отправимся в путь.

Мутный взгляд луны остановился на силуэте волшебника. Он стоит на отвесной скале и не знает, что ожидает его впереди. Под раскаты грома он спускается на землю и входит в отверстие у разрушенной стены. Великий волшебник оказывается в подземелье древнего замка, но вместо прислуги его встречают гномы. Вечно жадные работяги спешат в свои укрытия и вылезли на поверхность только для того, чтобы поживиться золотом. Если не остановить этих суетливых чудаков, то они могут вас затоптать и будут бегать по вас как по тротуару, а потом доказывай, что ты не светофор. Еще одну помеху в виде демонов с жезлами лучше устранить, предварительно испепелив их магией, а остатки субстанции развеять по ветру, пускай враги вдыхают запах смерти. Дойдя до лестницы, не забудьте взять шлем, который предохранит вашу голову от воздействия злых чар.

Теперь поднимаемся на второй этаж замка. Колонны, закрывшие проход, поддаются и быстро разрушаются. Но это весьма небольшое препятствие по сравнению с полчищами зубастых стрекоз, которые полетят, как

УПРАВЛЕНИЕ

Влево, вправо — **движение** в указанную сторону. **Стрелять** можно вперед, назад и вверх кнопками «B» и «Турбо B».

Прыжки: кнопка «A» — высокий, «Турбо A» — низкий.

Нажав кнопку «Select», волшебник **меняет** серый **плащ** (стрельба сгустками энергии самая слабая магия), на голубой (нажав «Start» и выбрав курсором нужную, вы можете использовать более мощную магию. Однако, чтобы получать каждый раз максимально разрушительную магию, надо побеждать боссов).

Магия. Разрушение. 1. TWIN FIRE (сдвоенный огонь) 200%, 2. BLIZZARD (заморозка) 500%, 3. BREAKER (волшебник накапливает энергию в виде шара, который после взрыва делится на три смертельных разряда) 500%, 4. OVERDRIVE (защитный ореол, самый мощный по разрушению, где два квадрата с большой скоростью движутся по часовой стрелке) 600%.

Теперь рассмотрим пункт ITEM, вещи, которые вы будете находить. **1. Шлем** — защита головы. **2. Сапоги** — увеличивают высоту прыжка. **3. Кристалл** — поддерживает баланс жизненных сил.

В левом верхнем углу экрана указывается шкала вашей жизни, которую можно восполнять, найдя пузырек с красной жидкостью или взяв два сердечка (восстанавливается один из трех прямоугольников). Число магических возможностей колеблется от пятидесяти до ста двадцати четырех единиц в зависимости от найденных вами голубых кружочков. CONTINUE в этой игре бесконечные, так что не дергаясь, можно внимательно проходить все уровни.



только вы освободите себе проход. Наконец-то выходим на поверхность. Однако попасть в башню, самую высокую часть замка, волшебник может только взобравшись по дереву. На его верхушке не забудьте взять CONTINUE в виде человечка. Кто же хозяин этой башни? Вот он, ужасный и свирепый оборотень, помесь гориллы, Кинг-Конга и тупого неандертальца. Переключившись на магию TWIN FIRE, бейте его по голове три раза и отходите. Он будет вас догонять и перепрыгивать, мешая пройти. Повторите комбинацию несколько раз, и он медленно, сотрясая взрывами зал, самоуничтожится. Идите к левому проходу, и откроется вход в секретную комнату. Подойдя к колоколу и взяв магию BLIZZARD, волшебник телепортируется на следующий уровень.

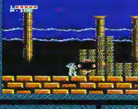
Как ночь сменяет день, так и плащ нашего волшебника меняется с серого на голубой. По темному небу летают ангелы с их вечными аксессуарами: луками и стрелами, только их наконечники пропитаны не любовным бальзамом, а смертельным ядом. Сгустки крови в воздухе и ее солоноватый вкус напоминают о мученической смерти ваших предшественников. На пути темная пещера, которая скрывает страну водопадов, где летучие мыши, расправив свои перепончатые крылья, алчно смотрят сверху. Перед переходом через первый водопад убейте тролля, и он даст вам пузырек с живой водой. Преодолев водопад, идите к проходу у правой стены. Затем спускайтесь по платформам, избавляясь от кранов с ядовитой жидкостью. Приблизившись ко второму водопаду, заморозьте его и поднимайтесь по лестнице, которая находится рядом. Увидев третий водопад (в очередной раз примените магию BLIZZARD), идите по нему, вырубая ступеньки, и возьмите CONTINUE. Перед спуском в пещеру заберите большую бутыль с магической жидкостью. Так расправившись с драконами, добудьте магию BREAKER в схватке с боссом. Огромная голова, оплетенная сетью гигантских сосудов, посылает в волшебника каменные глыбы. Встаньте недалеко от нее, и вы сумеете, не переключаясь на синий плащ, уничтожить это создание сгустками огня.

Оказавшись в дремучем лесу, следует сразу включить магию BLIZZARD, которая поможет преодолеть чащобу и следующий участок пути (подъем на высокий холм) на одном дыхании. Спустившись с вершины холма по земляным выступам, возьмите сапоги-скороходы и бегите к углублению в правой стене, спасаясь от сов. Большое затруднение может возникнуть с летающими головами. Их придется убивать по одиночке, пока не останется ни одной. Но если вы выберете иной тактический ход, то можете сразу заказывать себе гробик. Очень опасные враги — пучеглазые слизни с хвостами скорпионов. Не питайте иллюзий, что удастся их перехитрить, не выйдет, придется уделить каждому врагу внимание. Сделав несколько подъе-



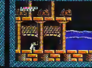


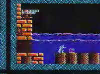












мов и спусков, вы очутитесь у лестницы, где под водой лежит жизнь. Но как ее достать, если вода все время выталкивает наружу? Не мучайтесь, а просто нажмите джойстик вниз и держите, пока волшебник не опустится на дно. А магию OVERDRIVE охраняют две медузы. Они движутся по вертикали вверх и вниз, кидая в волшебника хвосты. Не ждите, когда они снова отрастут, а стреляйте по медузам, пока происходит процесс регенерации.

Последний отрезок пути — один из самых интересных в игре. Смело идите вперед, разрушая все подряд. Например стены, в которых спрятано много сердечек и магических кружочков. Гранитные глыбы перепрыгивайте или разбивайте. Летающих эльфов проще простого застать врасплох, стреляя магией BREAKER. Чтобы не растерять все жизни, дойдя до первого замка, попотчуйте «хлопушкой» OVERDRIVE головы злых колдунов. Это красивое шоу, когда черепная коробка взрывается, а мозги недругов размазываются по стене. Силы зла посылают точечные ураганы. Природная стихия пытается подтолкнуть вас к краю платформы. Держите магию наготове — против нее все бессильно. Удачно преодолев опасный участок, зайдите во второй замок и поднимитесь наверх. Вы найдете магический кристалл, который поддержит в трудную минуту жизненные силы. Спустившись вниз, волшебник окажется



перед пропастью. Очередная проблема: «Как переправиться на другой берег?» А вот и ответ. С неба спускается демон. Если успеете его убить до того, как он упадет в пропасть, то на платформе останется магия. Взяв ее, можно превратиться в дракона и, взмыв в небо, перелететь к третьему замку. Чтобы вновь принять человеческий облик, нажмите кнопку «Select». Внутри замка, уворачиваясь от огненных колец, вы доберетесь до цели, зловещей башни, где спрятан источник вечной энергии, поддерживающий магические заклинания. Башня крутится и беспрерывно пускает огненные шары. Волшебник должен, используя подвижные платформы и самую сильную магию (OVERDRIVE), разрушить ее. Если вам удастся это сделать, имя героя будет занесено в древние манускрипты, а ваши подвиги прославляться из поколения в поколение игроков наравне с персонажами «Golden Axe».

Но если исход окажется плачевным, то может быть через пару тысячелетий, потомок, найдя ваш череп и восьмибитную приставку скажет: «О, бедный геймер! — Я знал его».

Константин Носырев

P.S. Иногда, просматривая игру за игрой, вдруг понимаешь, что сидя за игровой приставкой, ты уничтожил столько виртуального зла, что подвигов должно бы хватить на сто лет мира и процветания. Но посмотрев телевизор и почитав газеты, понимаешь, что от катаклизмов и потрясений реального мира не уйти. Увы, но это так.

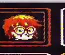


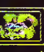
BUCKY O'HARE

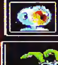
Выход в свет свежего номера «Великого D» был и остается причиной бурной радости и не менее бурных дискуссий не только для многочисленных читателей нашего журнала, но и для самих сотрудников редакции. Вот и сейчас, ознакомившись с результатами последних хит-парадов, Мудрейший пришел в восторг от столь близкого совпадения числа почитаемых массами игр для 8-битных приставок и содержимого рубрики «8бит» прошлых выпусков и решил поделиться со мной, непоколебимым поклонником этих древнейших игровых платформ, своими размышлениями на сей счет: «Мне кажется, что усилия наших авторов на не столь современном «игровом поле», вкупе с моими репортажами — рекомендациями, были не напрасны. Наши читатели обретают новый взгляд на знакомые игры, в очередной раз убеждаясь — несправедливо униженному своими «совершенными» конкурентами творению НТР 80-х еще найдется, чем порадовать своих владельцев. И даже, если сбудутся предсказания нетерпеливых, и век «8-биток» подойдет к концу, моему верному 8-ми битному спутнику в мире иной реальности будет обеспечена долгая, светлая память...» (разволновавшись, мой собеседник невольно вырвавшейся струей пламени опалил шкурку неловко подвернувшегося Третьего Соника — обиженный зверек убежал играть в Tetris). «Но что-то я отвлекся, хотелось бы обсудить как раз обратное явление — каким образом в десятку лучших попала игра, столь редко встречающаяся в продаже, игра, чье название вряд ли знакомо и половине российских геймеров; игра, описать которую берется, судя по письмам, чуть ли не каждый, узревший финальную заставку!? Я надеюсь, ты понял, о чем идет речь», — с этими словами Непогрешимый вручил мне ворох сопутствующей почты и картридж, на красочной этикетке которого пламенели, словно током пронзившие мою память, буквы: BUCKY O'HARE!!!

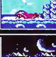
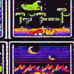
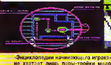
Ирландский заяц, космический Шериф, «зеленый кролик» и вовсе невразумительное «Толстосум-спасатель» — каких только прозвищ не подарила любимому персонажу фантазия авторов, присланных в редакцию описаний (и я, честно признаться, их понимаю). Согласия в формулировке рода и вида противников тоже не наблюдалось — ну разве можно винить 10-12-летних полиглотов-самоучек в трудностях с таким очевидным для японцев языком иероглифов, на котором, к сожалению, и ведется все повествование этого шедевра, созданного в 1992 году всем известной фирмой KONAMI. А с определением жанра проблемы возникли даже у меня: практически в равной степени игра относится и к боевикам, и к приключениям (грань между ними никогда особой четкостью никогда и не отличалась), и к логическим головоломкам; даже до почетного звания RPG, если верить куперовской

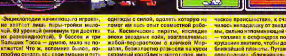




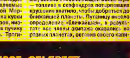
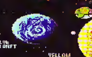


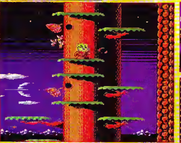






«Энциклопедии начинающего игрока», не хватает лишь пары-тройки мелочей. 69 уровней (минимум три десятка их разновидностей), 9 боссов и три Больших Босса — думаю, мало не покажется! Что ж, вспомнив былое, попробую связать все свои эмоции и пять лучших (из числа полученных) описаний воедино.

Итак, жил-был заяц с американским именем Bucky (bucks на сленге —доллары, если кто не знал) и ирландской фамилией O'Hare. Был у него собственный корабль, и, как и на всяком приличном судне, экипаж — разношерстная компания непримиримых борцов с преступностью: Блинки (то ли робот, то ли инопланетянин), Мертвый Глаз (в читательской версии — крокодил, но куда больше напоминает селезня), Дженни (кошка-экстрасенс однозначно, хотя это животное читатели уже не в первой игре путают с лисой — смотрите описание Nyankies в 16-м номере) и Боец Уилли —вооруженный до зубов парнишка. Летали эти космические бродяги от планеты к планете, искореняли беспорядки и насаждали справедливость, пока не столкнулись однажды с силой, одолеть которую не помог им весь опыт совместной работы. Космические пираты, наследие эпохи звездных войн, возглавляемые жабой-переростком с кличкой Маршалл, безжалостно разнесли на куски скромный кораблик нашего героя, низвергнув друзей-миссионеров в пучину безвоздушного пространства. Трагическое происшествие, к счастью, случилось неподалеку от звездной системы, сильно напоминающей Солнечную — топлива в скафандрах потерпевших крушение хватило, чтобы добраться до ближайшей планеты. Путаницу внесло определение «ближайшая», в результате все члены экипажа оказались на разных планетах, оставив своего капи-

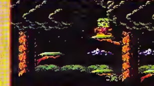


тана в тягостном раздумье по поводу дальнейших действий. Чудесное спасение потенциальных жертв не осталось незамеченным и пиратами: на поиски нежелательных свидетелей были отправлены отряды жаб-головорезов. Нет худа без добра — толпа врагов оказалась сильно рассредоточенной, и это дает кролику шанс спасти своих друзей... и отомстить!

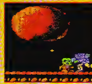
Изучим возможности героев (игру Бакки начинает один, постепенно воссоединяясь с растерянной командой).

Само собой, каждый герой может прыгать и стрелять. Кролик умеет стрелять «на все четыре стороны» очередями, Мертвый Глаз — трехструйным «веером» огненных шаров, Уилли вооружен тяжелым лазером с низкой скорострельностью, но убийственной силой, Блинки умеет кидать бомбы, пробивающие некоторые препятствия, а Дженни поражает врагов силой мысли. Кроме того, каждый из героев может использовать энергетические источники своего оружия для кратковременного применения специфических устройств: у Бакки это — усилитель прыжка, селезень умеет «липнуть» к вертикальным стенам и даже к потолку, Блинки оборудован реактивным двигателем, лазер Уилли — концентратором мощности, Дженни, сосредоточившись, выпускает эктоплазматический шар, послушный ее воле. Для увеличения действия своего оборудования все персонажи должны собирать аккумулирующие установки, помеченные символом «Р». Остальные призы, в изобилии встречающиеся на победном пути Кролика и Кш, влияют на счет игры и/или на количество жизненной энергии команды.

Свои приключения Бакки начинает с милой сердцу существа с зеленой шерстью GREEN PLANET. Леса и реки составляют неотъемлемую часть биосферы этого мира, но природа враждебно встречает вторгшееся инопланетное существо — помимо ожидаемых взводов земноводных пиратов и завезенной ими же техники на пути ушастого встают пауки-камикадзе, близорукие пчелы, вылетающие на защиту своего дома, зубастые рыбы. . Уровень не очень длинный: добежав до гигантского дерева, Бакки взбирается по ветвям на вершину отвесной скалы, где зарождается бурный горный поток — полные ловушек джунгли, пожалуй, являются самым серьезным препятствием на планете. Малейшая неточность в прыжках по осыпающимся ветвям и качелям-лианам грозит падением в воду, а погода нынче холодная, недолго и простудиться... Кстати, собрать все призы у поверхности воды можно, проявив чуточку способностей в прогнозе относительно движения проплывающих внизу бревен. При прогулке по извилистым ручьям остерегайтесь рыбин и... не стойте на краю бревна. Монотонный гул впереди заранее наводит на мысли о гигантском







водопаде: лавируя между сыплющимися вдогонку булыжниками, постарайтесь собрать встречные призы — на следующем экране могут пригодиться. Конец пути уже близок, осталось лишь пробежать под градом пуль и едких капель, летящих из прохудившихся тучек с разинутыми ртами. Остерегаться попаданий стоит при преодолении пастей, любое касание вражеского снаряда прекращает прыжок кролика. Близится решающая схватка с жабьим прихвостнем за плененного Блинки. На поле боя выходит помесь Слонопотама и Чебурашки, держа над головой каменюгу, размером с половину растерзанного корабля Бакки (упокой Господь его металлическую душу). Единственный способ сохранить свою выпуклую форму в данной ситуации — подойти вплотную к качку и переждать град обломков от брошенного снаряда, затем пропустите рвущегося к стенке гиганта и, пока он стоит-страдает, фаршируйте его филейную часть свинцом (фасад вражины пуленепробиваем). Повторив раза четыре эту комбинацию, вы сможете порадоваться обширному взрыву и довольной мордочкой спасителя (и спасенного).

Перебрав варианты своих будущих действий, Бакки остановился на покорении КРАСНОЙ ПЛАНЕТЫ (мнение кролика может не совпадать с мнениями играющих) — освобождать друзей предпочтительней согласно их полезности и «навороченности» охраны «места заключения». Марс (в смысле, Бог Войны, а не шоколадный батончик) уступил свои права собственности на это юное небесное тело Гефесту, Богу Огня и Вулканов, поэтому и того, и другого на уровне хватает. Прежде всего герою предстоит добраться до ближайшей огненной горы, уворачиваясь от посягательств остальных, обиженных его выбором. Обстрел камнями ведется прицельно, поэтому заметив краешком глаза следы вулканической деятельности на горизонте, постарайтесь отбежать немного назад, не свалившись при этом в фонтанирующий гейзер. Проникнув внутрь горы, Бакки придется немало потрудиться, сталкивая камни в озерца лавы для безопасной переправы (да я поэт!). Некоторые «мостики» предоставляют вам право выбора своей участи, но если ненароком ошиблись, не беда — примените усиление прыжка кролика. Можно подкопить сил, собрав все призы, но учтите — потолки бывают очень колючие.

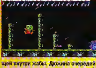
Вскоре присутствие незваного гостя замечается местными кочегарами — из всех щелей потекли огненные языки лавы. Герою придется очень быстро работать лапками (и мозгами) для успешного скоростного спуска на дно этого кошмарного колодца (нечто подобное, помнится, совершил Зен — ЗЕленый Ниндзя, только он убегал от шипастого потолка пещеры). Прошмыгнув за край спасительного экрана знатоки видеоигр обычно хором кричат: Градиус! Действительно, огненные протуберанцы, вздымающиеся из булькающей массы в жерле вулкана, просто не могут не отложиться в памяти игрока. Оцепенение после плена у Блинки прошло, теперь его очередь показать, какие преимущества дают маленькие размеры и незаурядное оружие (как сказал бы один знакомый

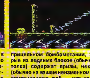


всем прапорщик — снаряд летит по параболе): в то время, как кролику приходится в спешке бросаться грудью на пол и в прыжке расстреливать оккупировавших «островки безопасности» жаб, пучеглазый малютка запросто остается в вертикальном положении и гордом одиночестве. Взбираться по летящим кто куда каменным полосам следующего этапа тоже предстоит Бакки, ведь траектория прыжка сильно зависит от относительной высоты потолка. Остерегайтесь катящихся сверху жабьих колобков, у которых в опасной близости отрастают конечности и зажатый в них автомат. Думаю, не стоит объяснять назначение сверл по бокам «эскалатора» — а также историю их происхождения.

Честно признаюсь, начало следующего этапа меня при первом прохождении малость смутило — я был еще маленький и не в меру торопливый, признавал для стрельбы лишь кнопки «Turbo» и, в результате, понятия не имел о спецспособностях персонажей.

Понимание пришло чуть позже — а с ним и смысл игры. «Померцав» на катающемся по шипам камне, Бакки может запрыгнуть на высокую стену и продолжить свой путь... на следующем бродячем камне. А выкатившись с этапа, срочно начинайте «мерцать» — нарастающий грохот происходит от гигантского булыжника, догоняющего ваше средство передвижения. Запрыгнув на него, кролик опять зовет на помощь своего спутника — тому судьбой дарован выбор, собирать ли развешанные под потолком призы, либо просто свернуться клубочком и ехать до самого выхода. Так или иначе, каменный колобок-переросток вам еще встретится в битве со сторожем Мертвого Глаза (утенок еще жив, несмотря на свое прозвище, и может помочь Бакки в освоении Голубой планеты). На этот раз он отрастит ручки, ножки и «пупок» — смотровую щель для сидя-

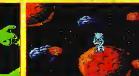




штук. Стреляют, к счастью, только по горизонтали – это дает шанс Мертвому Глазу не получить ни одного ранения, заранее сбивая появляющихся со всех сторон гадов. Долго ли, коротко ли, священная льдина, наконец, швартуется с берегом близ прорубленных в айсбергах коридоров жабьей базы. В этой твердыне вовсю кипит работа: жабы-строители «рожают» ледяные блоки, пытаясь воздвигнуть из них башню; жабы-подрывники им всю «халяву» «обламывают», разрушая недолговечные сооружения в попытке проделать проход к нижним этажам (где вовсю бегают охранники – кристаллические ежики). Советую присоединиться ко вторым (еще бы, разрушать всегда проще, чем творить) и воспользоваться образовавшимся спуском. Если пожадничать и залезть в тайничок с восстанавливающей внутри жабы. Дюжина очередей в эту ахиллесову пяту – «и он готов» (но поспешите, иначе придется долго перепрыгивать вновь принявшего круглую форму гиганта). Утенок, судя по изображению, был радистом (а иначе, зачем ему рожки-антенны?), по совместительству электриком. Умение лазить по стенам вам пока не понадобится (уровня эдак до предпоследнего), но трехсторонний огненный веер в бою

прицельном бомбометании, некоторые из ледяных блоков (обычно у потолка) содержат призы, некоторые (обычно на вашем неизменном пути) – притаившихся жаб – как известно, анабиоз земноводным не опасен. Постарайтесь не разбивать покрывающий прорубь лед, не усложняйте себе игру. Зубастые змеи послужат Бакки мостиком над пропастью – наберитесь терпения, и страшная морда вскоре уйдет





не помешает. Идем спасать Дженни!

BLUE PLANET

На обледеневшей почве так напоминавшей с орбиты Землю планеты впервые проявляется инерционность персонажей (если вы еще не пользовались услугами реактивного движка в филейной части Блинки), поэтому научитесь сперва гасить скорость (водоемы этого мира глубокие и холодные). Есть два способа: подпрыгнуть либо присесть на краю плиты, пользоваться лучше вторым – быстрее и надежнее. Потренируйтесь на первом этапе в

по своим таинственным змеиным делам, оставив «в наследство» бесконечную бегущую ленту. Но... Бог Троицу любит, а змеи любят зеленых кроликов: появившись в очередной раз на краю третьего водоема, не стойте на месте – занимаемая персонажем ниша будет вскоре поглощена со всем содержимым.

Пятый этап можно пробежать, не останавливаясь, но лучше все же вобрать утенка (или Блинки) и заранее расстрелять всех водоплавающих жаб, растапливающих льдины своими огнеметами. Далее отважные полярники отправятся в кратковременную экспедицию на дрейфующей льдине; ее размеры постоянно уменьшаются в результате атаки с воздуха посредством суровых гидропланов. Защищать свое временное обиталище достаточно сложно: на экране постоянно кружат жабы-ракетчики в количестве двух

щим жизнь сердечком, можно ее лишиться целиком, напоровшись на шипы в потолке. Гидравлические прессы нижнего яруса с кроликом дела иметь не хотят и прут того к потолку с нехорошими намерениями, надо поспешить... Ну и наконец, финишная прямая, ничем не примечательная (разве что ледяные кубики заменили на стеклянные шарики), а затем... Согласно показаниям очевидцам, противостоящий вам враг произошел от Крокодила Гены. К сожалению, потомок отечественного супер-

В статье использованы рисунки Ивана Отчика

героя не унаследовал моральных его качеств и грозится вам показать, где раки зимуют, в буквальном смысле этих словес. Врачи советуют держать ноги в тепле, поэтому поспешите (причина, на самом деле, серьезнее — молнии этого хвостатого Саб-Зиро неумолимо поднимают пол водостока, приближая шипы на потолке). Происходит это неприятное действие после пуска самой нижней торпеды.

В результате победы команда пополняется наконец-то голубой кошкой, осталось найти мужика с лазером, а там, глядишь, и корабль из обломков соберут, совместными-то усилиями!..

ЖЕЛТАЯ ПЛАНЕТА — газовый гигант типа Юпитера, обладает десятикратной силой притяжения и большим количеством спутников, на один из которых, по счастью, Уилли и свалился (приплanetиваться на саму планету зверьки в ближайшем столетии вряд ли научатся). Пустынная поверхность астероидов населена страшными и очень активными чудищами — механическими червяками! Перепрыгнуть первого встреченного гада труда не составит (хотя уворачиваться от его пуль непросто), но не спешите удирать от извивающейся железяки: растратив свой боезапас, она становится не только безвредной, но и полезной.

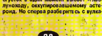
Преследуя кролика в пределах видимости, червяк не может уйти под землю и встретить вас во всеоружии у ближайшего кратера, он будет вынужден отрастить новую пачку патронов и попытаться атаковать во второй раз, на третью попытку при такой тактике времени уже не останется. В дальнейшем из кратеров будут высовываться турели лазерных пушек, а сверху атаковать маленькие кораблики и старые знакомые жабы с реактивными движками, но все эти противники уничтожаются с двух попаданий и опасности не представляют. Трехпозиционные пушки-глаза можно сшибать кроликом. Причем по мере углубления во вражескую территорию кролик сможет продолжить свой путь по воздуху, «поймав попутку» — мордастую «тучу» с разевающимся ртом, товарку угрожавших Бакки в конце Зеленой планеты. Чуть позже вам придется вертикально перемещаться на этих же «тучах» в поясе мелких астероидов — «попутки», завидев кролика, открывают стрельбу, поэтому прыжки надо тщательно рассчитывать, очистив себе место для размышлений (неподвижную «тучу») от посягательств летающих камней. Ваши приключения на спутниках Желтой планеты завершаются серией перелетов по рассеянным в пространстве планетоидам и бешеной гонкой на вагонетке в лабиринте опутавших астероид рельсовых путей. Если ваша тележка тормозит, значит пора «менять колеса». Когда вы проникнете в здание, срочно выбирайте Блинки, и вам не придется волноваться по поводу нависающих над головой сверл (правда, прыжки при смене вагонеток останутся). Покидая опасную зону, транспорт замедляет свой ход — неплохой шанс подзарядить аккумуляторы Дженни. Ее эктоплазматический сгусток в один момент выбьет «глаз» луноходу, оккупировавшему астероид. Но сперва разберитесь с вулканической пушкой этого робота и, пользуясь оружием той же Дженни, сбейте с его макушки ракетницу, запускающую... правильно, самонаводящиеся ракеты (ну, прямо, кибернатор, да и только). Отстрелив заодно и локатор железяки, срочно спускайтесь в ближайший окоп: выпустив сноп всесжигающих лучей из открывшейся пасти, луноход начнет носиться по всему экрану, тут-то его и настигнет карающий снаряд голубой кошки!

Итак, экипаж восстановлен, корабль, не мытьем так катаньем, тоже. Нанеся значительный урон жабьему пиратскому племени, друзья решили под шумок удрать подальше и залатать дыры в многострадальном суденышке Бакки. Но... жив еще капитан Маршалл, по-прежнему висит в межпланетном пространстве гигантская станция пиратов. Сами понимаете, вряд ли удастся героям совершить задуманное — в конце концов, половина игры еще впереди!



Eler Cant

Продолжение приключений команды Бакки следует!..



ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Ecco the Dolphin 2 (6)**
2. **The Lion King (1)**
3. **Mortal Kombat 3 (-)**
4. Sylvester & Tweety (-)
5. Jungle Book (5)
6. Fatal Fury 2 (-)
7. Jurassic Park 2. Rampage Edition (-)
8. Earth Worm Jim (4)
9. NBA Live'95 (9)
10. Bubba'n'Stix (-)



Читательский ХИТ-ПАРАД



ZERO
Белка-камикадзе



«Сразу же хочу предупредить, — пишет Дмитрий Марков из города Пушкино Московской области, — эта игра не для тех, кто после десятка неудач в игре бросает джойстик на пол и яростно, с грохотом, вырубает приставку, тяжело пыхтя и вовсю проклиная программистов».

Жанр: *бродилка-прыгалка — сюрикен-металка (один игрок).*

Фирма: *SUNSOFT*

Сюжет. *Злой инопланетный повелитель Экстор с красным носом, коричневыми бакенбардами и, почему-то, в собачьем ошейнике похитил не то сестру, не то возлюбленную, не то брата Зеро и нагло послал телеграмму белке, возвещая об этом. Тот (уточняем: Зеро — белка мужского пола), конечно, взбесился и, сев на свой самолет, решает лететь к Экстору и сотворить там сразу три дела. Во-первых, спасти похищенную белку, во-вторых, показать Экстору, где наши земные раки зимуют и, в-третьих, для ликвидации улик разнести НЛОшку вдребезги о скалы. Но Экстор оказывается на редкость хитрой бестией: из своей тарелки обстреливает самолетик Зеро. Тот, естественно, падает и... начинается игра.*

Полезные предметы в игре

1) *Сюрикен* — помогает справиться с некоторыми врагами.

2) *Сюрикен с синей серединкой и золотой сюрикен* — дают вам сразу 5 сюрикенов.

3) *Буква «Z»* — прибавляет единицу энергии (всего их шесть).

4) *Голова Зеро* — жизнь.

5) *Шлагбаум* — помогает сохранить достигнутую позицию.

6) *Монета с буквой «Z»* — как и в «Сонике» кольца — за 100 штук получаешь жизнь.

7) *Яблоко, банан, морковка, мороженое и т.п.* — призы, за которые дают 100-150 очков.

Управление

1) *A* — метнуть сюрикен.

2) *B* — прыжок.

3) *C* — бинокль.

4) *Турбо-B* — очень высокий прыжок. С такими прыжками белка может драться как Соник.

5) *B (Турбо-B) + C* — атаковать врага сверху.

6) *Джойстик вперед (держать) + A* — двойной сюрикен.

7) *Сесть (джойстик вниз) + B* — удар нунчаками.

8) *B, джойстик вниз (держать) + B* — подлет (боевой прием).

9) *Джойстик вперед + C (одновременно нажать и держать)* — серия акробатических прыжков.

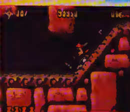
10) Еще один чрезвычайно важный прием. С какой-нибудь платформы (облачка, моста, дерева и т.п.) спрыгните вниз и тут же нажмите «С». Как только на экране появится земля, опять нажмите «С». Зеро как птица полетит вперед. Если затем вновь нажать «С» — Зеро полетит вверх.

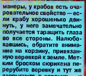
1 уровень. Beach (пляж)

Этап 1.

Игра начинается на пляже, где состоится ваше первое знакомство с четвертью врагов, которые в дальнейшем будут докучать вам на протяжении всей игры. С начала этапа идите вправо, отбиваясь от крабов, норовящих цапнуть вас клешней. Несмотря на плохие







манеры, у крабов есть очаровательное свойство — если крабу хорошенько двинуть, у него замечательно получается таращить глаза во все стороны. Налюбовавшись, обратите внимание на корзину, привязанную веревкой к земле. Метким броском сюрикена перерубите веревку и тут же запрыгните в корзину — и вот вы уже несетесь вверх к облакам. Доберитесь до последнего и сделайте дальний прыжок (применив последовательно, но быстро два приема — 4 и 8) и попадете на секретное облако с двумя жизнями и четырьмя буквами (энергии). Для подъема вверх можно также пользоваться пальмами, которые произрастают здесь в изобилии, жаль, что без бананов. Карабкаться по пальмам не потребуется, они сами отшвырнут вас в высь. А вот какие-то «Икары», спускающиеся на вашу голову с неба — досадная помеха. Не пытайтесь проскочить под ними, лучше потратьте пяток сюрикенов и идите дальше со спокойной душой, заглядывая в двери бонусных комнат.

А двери (они также встречаются и в двух следующих уровнях) с хитрецой: надувные, и насос рядом. Качать нужно, прыгая на насосе, но не более четырех раз — иначе заветная дверь не откроется, а взорвется. Заходите в надутую дверь (джойстик вверх) и набирайте призы.

В конце уровня на шестой корзине поднимитесь в небеса, дойдите до последнего облачка, и там под большим облаком увидите маленькое с жизнью и буквой. Исхитрившись свалиться вниз именно на него, а не мимо, вы станете обладателем этих богатств.

Ну, а чтобы покончить с первой частью уровня, повстречавшись с какой-то занавеской, дерните за кольцо, и этап пройден.

Этап 2.

Он намного сложнее первого, зато призов здесь уйма! 4 замечательных бонусных двери, не поленитесь их отыскать (кстати, все они — на облачках). Быстро здесь не бегайте, так как из-под земли имеют обыкновение неожиданно выпрыгивать роботы — разведчики. Увидели такого — сюрикены к бою! А вот змей, которые плавают в каких-то лужах от берега до берега, лучше кончать нунчаками, пока они не сделали из вас проводник тока высокого напряжения.

В пылу борьбы с земноводными не забывайте отрывать взор от луж и поглядывать на облака. Там, как и на первом этапе, масса призов, и также авиабаза знакомых «Икаров». С ними будьте построже, не мешкайте дарить им сюрикены. Иначе «Икар» успеет превратиться в дисковую пилу, попасть под зубья которой — удовольствие небольшое.

Конец этапа (и уровня) вас удивит — нет босса! Но не огорчайтесь — дальше их будет предостаточно.

2 уровень. Cave (пещера)

Этап 1.

В поисках бельчонка вы попадаете в пещеру, мрачную, но не безжизненную, а густо забитую представителями местной фауны и флоры. Помимо знакомых роботов и «Икаров», со всех сторон к вам будут лезть какие-то серенькие существа. Лучше постараться их обойти: очков они дают мало, а царапнуть способны. Пальм здесь нет, но смутировавшие растения могут их заменить в качестве пружин. Однако на некоторых растениях-мутантах долго прыгать не стоит, им это может надоесть, и тогда, вместо того, чтобы высоко подбросить, они просто вас слопают, а косточки выплюнут. Но вот вы натыкаетесь на табличку «SUPER OIVE TEST», что значит, что вам придется исполнить прием № 10. Не спешите, однако, сначала разведайте все в округе, пособирайте монеты, а уж потом возвращайтесь назад и... прыгайте! Страшно!

Зато когда после долгих мучений вы выберетесь наверх, вас щедро наградят двумя жизнями и шестью буквами. А потому — совет: везде, где увидите такие таблички, прыгайте! Рискованно, но игра стоит свеч.

После этого «полетного» бонуса идите вверх, а там не сворачивайте влево, а подойдите к краю и сиганите высоким прыжком вправо. Там вы попадете в комнатушку, в которой... правильно, очередной бонус. Правда, не очень богатый. Затем прыгайте вверх и... ешкин кот! Опять бонус! Вот в эту дверь нужно зайти

обязательно. Вспомните скользкую гадость, которой в ряде мест вымазан пол этого уровня? Вот тут этой дряни в изобилии! Вы начинаете падать вниз и, достигнув мостика со слизью, срочно прыгните как можно дальше влево или вправо. Куда — без разницы: все равно вы провалитесь в тоннель, ведущий вниз. Там вы окажетесь в комнате с призами, в числе которых жизнь. Далее, выбравшись из комнаты при помощи швыряющего растения, вы продолжите путь, катаясь на скользких «горках», измазанных слизью, и попадете в другую комнату, с двумя роботами. Между ними вы увидите новое транспортное средство — телепортатор, по форме напоминающий блюдце. Встав на него и нажав джойстик вверх, вы телепортируетесь на другое блюдце, находящееся в другом бонусе. Очень удобно, но покинуть бонусные комнаты все же придется.

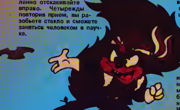
А выйдя из бонуса, вы увидите, что этап почти закончен, а босса все нет. Потерпите, в следующем уровне я обещаю вам их целых два, вернее даже четыре!

Этап 2.

Если в предыдущем этапе вы как-то могли избежать необходимости применения приема № 10, тут, хочешь — не хочешь, а прыгать придется. Сразу с начала пути, когда вы прыгаете на первом растении, постарайтесь попасть в проход слева от вас. Пройдя немного вперед, вы встретите серенькие «пасхальные яички». Обрушьтесь на них сверху и чешите дальше вправо, попутно заскочив в мини-бонус (почему он мини, увидите сами). Подберите лежащие правее золотые сюрикены и жизнь и поднимайтесь вверх по цветочкам-лютикам, пока не увидите нашу любимую табличку, призывающую сигануть с использованием десятого приема. К счастью, на этот раз приемчик чуть упрощается: не нужно третий раз нажимать «С». Теперь идем вверх и... святой Иеремей! Босс!!! Правда, промежуточный. Вот он, металлический паук, нервно ползущий по отвесной стене и голодно гложущий камни. Ноги и туловище его — далеко не слабые места, но стекляшки, из-за которых лупачит свои глазки сидящий в «пауке» слуга Экстора — прекрасная мишень. Вот моя тактика борьбы с ним. Встаньте на кирпич на противоположной стене и, как только паучок забросит кирху на верх, прыгайте в его сторону четвертым приемом с таким расчетом, чтобы оказаться выше него. Тут атакуйте паука сверху и немедленно отскакивайте вправо. Четырежды повторив прием, вы разобьете стекло и сможете заняться человеком в пауч-



Рисунок автора



ке. Паук, вернее останки, мирно покоятся в луже, а перед вами появляются ступеньки, которые приведут вас к буквам энергии. Правда, путь не будет гладким, придется посражаться и даже в погоне за энергией повторить небольшой, ранее пройденный, участок этапа, но, согласитесь, три буквы стоят того. Особо неуютно вы себя почувствуете, когда окажетесь запертым в подземелье умирать с голоду. Выхода нет! Но не спешите сбрасывать игру, а просто грохните пару «Икаров», и «Сим-сим» откроется, теперь уже навсегда. И не торопитесь в страхе (или на радости) спешно покидать это гнусное место, лучше пособирайте монетки, которых, как и во всякой приличной пещере, здесь изобилие. Выйдя же, идите до конца влево, подпрыгните на растении и возьмите еще кучу призов плюс пару жизней.

Не думайте, однако, что это конец этапа. Предстоит еще длинный путь, наполненный славными боями и с уже знакомыми противниками, и с новыми помощниками Экстора, например, с огнедышащими роботами, косящими под Великого Дракона. И вновь будут бонусы, снова встретится членистоногий «полубосс», но главное удовольствие вас ожидает в конце. Боссы! Настоящие!! Сразу два!!! И вы радостно начнете их мочить.



3 уровень. Volcano (вулкан)

Этап 1.

Весь уровень битком забит тем, что производит вулкан — лавой. Куда ни глянь, везде это оранжевое вещество. Не нужно объяснять, что будет после падения в нее.

Вы идете направо и почти сразу же встречаете красно-оранжевого робота, под цвет лавы. У него два вида атаки. Первый, когда он начинает бурить землю, вызывая камнепад на вашу голову. Второй, когда он недружелюбно палить по вас торпедами. Бить его нужно дважды, желательно применяя атаку сверху, так как если вы примените подлет (прием № 8), то получите торпеду в зубы. И учтите: когда он бурит землю — он неуязвим, а вот когда робот шагает, радостно размахивая руками, он — ваш.

Разделавшись с роботом, продолжайте полный опасностей путь по коридору, с потолка которого сыплются острые камни и шныряют начиненные взрывчаткой летучие мыши. Затем бег по мосткам и, наконец, знакомая табличка, требующая от вас выполнения замысловатого прыжка приемом № 10. Если ваши кости не останутся догорать в лаве, то вы окажетесь на развилке, где можно будет выбрать, каким путем идти: верхним или нижним. Я советую предпочесть нижний путь, там, по крайней мере, призов больше. А что касается встречных роботов — лупите их нунчаками, и все будет в порядке. Дойдя до верхнего мостика, не смущайтесь и прыгните влево — вы пролетите сквозь стену. А вот в бонусы, которые затем вам встретятся, заходить не советую. Там есть мало чего путного, зато роботов около дюжины. У очередной таблички прыгните десятым приемчиком и, оказавшись у шлагбаума, загляните вниз. Красота-то какая! Огромные коричневые каменные шары величаво раскачиваются на ржавой цепи, мелодично при этом поскрипывая! Прыгайте по ним, пока не дойдете до последнего шара, который пробьет стену и выпустит вас на свет божий.

Отдохнув и в последний раз полюбовавшись глыбами, смело идите вперед к... собственной гибели! Такие же шарики (только без цепи) свалятся вам на голову, которая не сможет оказать им достойного сопротивления. Вашей голове это не по вкусу? Тогда делайте, как я вам советую: встаньте к стене и через бинокль («С» и джойстик вправо) изучайте, как эти шары падают до тех пор, пока не высыпится последний, а затем спокойно бегите. Перейдите лаву по «грибкам» и поднимитесь к шлагбауму. (Если от этой платформы прыгнуть вправо, попадете в комнату с неплохими призами). Прыгните вниз. Экран темнеет. Вы приземляетесь и видите стрелку с указателем, ведущим к боссу. А босс — ну, прямо, Бэтмен! Действуйте!

Этап 2.

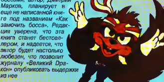
Опять вулкан! Вы видите загадочную стрелку, указывающую наверх, но, как бы ни старались, туда вам не попасть. Помучившись, вы пойдете вправо, и первое серьезное дело, которым вы должны будете заняться — это перевоспитание роботов, наглотавшихся лавы и подражающих Великому Дракону.

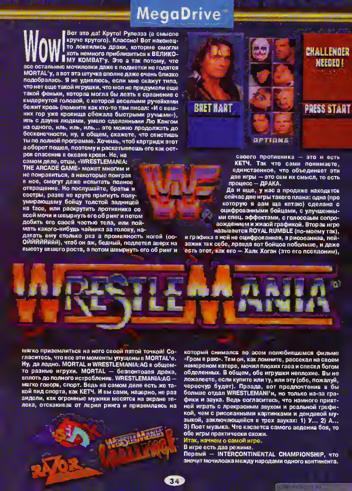
Затем вы увидите две веревки с привязанными к ним горшками с углем. Ваша задача — подняться по горшкам вверх.

И тут начинаются секреты!!!

Примечание редакции.

Раскрыть эти секреты, а также поведать о том, как справиться с боссами, автор, Дмитрий Марков, планирует в еще не написанной книге под названием «Как замочить босса». Редакция уверена, что эта книга станет бестселлером, и надеется, что автор будет настолько любезен, что позволит журналу «Великий Дракон» опубликовать выдержки из нее





Wow! Вот это да! Круто! Рулеззз (в смысле круче крутого). Классно! Вот наконец-то появились драки, которые смогли хоть немного приблизиться к ВЕЛИКОМУ КОМВАТ'у. Это а так потому, что все остальные мочиловки даже в подметки не годятся MORTAL'у, а вот эта штучка вполне даже очень близко подобралась. Я не удивлюсь, если мне скажут типа, что нет еще такой игрушки, что мол не придумали еще такой феньки, которая могла бы лезть в сравнение с выдернутой головой, с которой веселыми ручейками бежит кровь (помните как кто-то там писал: «И с вешних гор уже кровища сбежала быстрыми ручьями»), иль с двумя людьми, умело сделанными Лю Кангом из одного, иль, иль, иль... это можно продолжать до бесконечности, ну, в общем, скажете, что свистишь ты по полной программе. Хочешь, чтоб картридж этот в оборот пошел, поэтому и раскатываешь его как остров спасения в океане крови. Не, на самом деле, отцы, «WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME» может многим и не понравиться, а некоторые поиграв в нее, смогут даже испытать полное отвращение. Но послушайте, братья и сестры, разве не круто прыгнуть полуумирающему бойцу толстой задницей на face, или раскрутить противника со всей мочи и швырнуть его об ринг и потом добить его своей честью тела, или поймать какого-нибудь чайника за голову, надавать ему столько раз в промежность ногой (ооОЙЙЙЙЙйййй), чтоб он аж, бедный, подлетел вверх на высоту вашего роста, а потом швырнуть его об ринг и мягко приземлиться на него своей пятой точкой! Согласитесь, что все эти моменты упущены в MORTAL'е. Ну, да ладно. MORTAL и WRESTLEMANIA:AG в общем-то разные игрухи. MORTAL — безпонтовая драка, вплоть до полного истребления. WRESTLEMANIA:AG — мягко говоря, спорт. Ведь на самом деле есть же такой вид спорта, как КЕТЧ. И вы сами, наверно, не раз видели, как огромные мужики месятся на экране телека, отскакивая от перил ринга и приземляясь на своего противника — это и есть КЕТЧ. Так что сами понимаете, единственное, что объединяет эти две игры — это сам их смысл, то есть процесс — ДРАКА.

Да и еще, у нас в продаже находятся сейчас две игры такого плана: одна (про которую я вам ща катаю) сделана с оцифрованными бойцами, с улучшенными спец. эффектами, с голосовым сопровождением и живой графикой. Вторая игра называется ROYAL RUMBLE (по-моему так), и графика в ней не оцифрованная, а рисованная, пейзажик так себе, правда вот бойцов побольше, и даже есть этот, как его — Халк Хоган (это его псевдоним), который снимался во всем полюбившемся фильме «Гром в раю». Там он, как помните, рассекал на своем немереном катере, мочил плохих гаев и спасал богом обделенных. В общем, обе игрушки неплохие. Вы не пожалеете, если купите или ту, или эту (обе, пожалуй, чересчур будет). Правда, вот предпочтение я бы больше отдал WRESTLEMANI'и, но только из-за графики и звука. Ведь согласитесь, что намного приятней играть с прекрасным звуком и реальной графикой, чем с рисованными картинками и дендевой музыкой, заключающейся в трех звуках: 1) У... 2) А... 3) Поет музыка. Что касается самого ведения боя, то обе игры практически схожи.

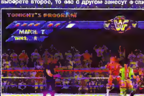
Итак, начнем о самой игре.

В игре есть два режима.

Первый — INTERCONTINENTAL CHAMPIONSHIP, что значит мочиловка между народами одного континента.

Второй — WORLD WRESTLING FEDERATION CHAMPIONSHIP, это уже круче. Вы мочитесь уже на профессиональном уровне. И весь профессионализм заключается только в количестве кетчеров, выходящих на ринг.

Выбрав один из двух выше предложенных режимов, вы начинаете свой кровавый и слюнявый (почему слюнявый, вы поймете, поиграв в игру на INTERCONTINENTAL'е) путь. А если вздумали играть вдвоем, то после выбора режима прохождения вам выкинут еще менюшку типа: а как вы хотите драться: друг против друга (HEAD TO HEAD) или вместе пройти чемпионат (COOPERATIVE). Если вы выберете первое, то будете резаться со своим товарищем в гордом одиночестве на ринге до фатального исхода, а ежели выберете второе, то вас с другом занесут в списки







участников чемпионата, и вы будете участвовать в нем одновременно. А как: друг против друга иль вместе, в команде — это уж как вы договоритесь.

Ах да, чуть не забыл. В главном меню, где нарисованы все, выбрав OPTIONS, вы можете запросто поставить себе нужный тип джойстика, уровень крутизны и еще что-то. И ежели у вас плохо с глазами, или они у вас вообще отсутствуют, то в главном меню, нажав «вверх» и «Start», приставка сама выберет вам спортсмена.

Правда, ежели у вас наблюдается факт отсутствия глаз, то даже этот трюк, умело откопанный супер агентом Купером, вряд ли вам поможет.

Поехали дальше!

УПРАВЛЕНИЕ:

Управление, точнее тип джойстика, выбирается в OPTIONS.

Управление, значит, такого плана:

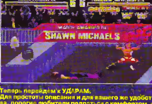
Трехкнопочный джойстик:

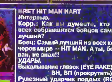
стрелки — управление бойцом, передвижение;
кнопка «A» — удар рукой (PUNCH);
кнопка «B» — в одиночку не используется;
кнопка «C» — удар ногой (KICK);
кнопка «A» + кнопка «B» — супер удар рукой (SUPER PUNCH);
кнопка «C» + кнопка «B» — супер удар ногой (SUPER KICK);
кнопка «A» + кнопка «C» — бег (ну, прям, как MORTAL) (RUN).

Шестикнопочный джойстик:

стрелки — управление бойцом, передвижение;
кнопка «X» — удар рукой (PUNCH);
кнопка «Y» — бег (RUN);
кнопка «Z» — супер удар рукой (SUPER PUNCH);
кнопка «A» — удар рукой (KICK);
кнопка «B» — блок (BLOCK);
кнопка «C» — супер удар ногой (SUPER KICK).







Теперь перейдем к УДАРАМ.
Для простоты описания и для вашего же удобства, дорогие любители подраться с комфортом, я ввожу некоторые сокращения:

P — у нас будет удар рукой (PUNCH);
SP — будет супер удар рукой (SUPER PUNCH);
K — удар ногой (KICK);
SK — супер удар ногой (SUPER KICK);
B — блок (BLOCK);
R — бег (RUN);
ВП — вперед;
ВВ — вверх;
НАЗ — назад;
ВН — вниз.

Еще одно: все удары в живот иль в голову, как вы сами понимаете, выполняются с близкого расстояния.

BAM BAM BIGELOW

Небольшое интервью.

Корреспондент: Что вы можете сказать по поводу сегодняшнего матча?

Боец: Я сотворю сегодня с противниками такое, что на раскаленной сковороде они себя почувствуют уютнее, чем на ринге!!!

УДАРЫ.

Несколько мощнейших ударов горяченькой рукой (FIRE PUNCH): задержать 3 секунды P и потом отпустить.
Удар ногой в прыжке (JUMP KICK): НАЗ, НАЗ, SK
Бросок (BACK DROP): НАЗ, НАЗ, P
Удар ногами в полете (FLYING DROPKICK): R, K или SK
Прыг навстречу противнику с распростертыми руками (SUPER CLOTHESLINE): R, P, SP

DOINK THE CLOWN

Интервью.

Корр.: Как вы оцениваете свои шансы в этом матче?

Боец: Пускай подходят, я с ними классно повеселюсь!

УДАРЫ.

Классный ударчик по ушам (EAR SLAP): ВН, ВП (прокрутить), P
Удар по балде веселым молоточком (HAPPY HAMMER): ВП, ВП, SK



BRET HIT MAN HART

Интервью.

Корр.: Как вы думаете, кто из всех собравшихся бойцов самый лучший?

Боец: Самый лучший из всех кетчеров мира — HIT MAN. А ты, болван, не знал!!

УДАРЫ.

Выкалывание глазок (EYE RAKE): ВН, ВП (прокрутить), P
Рулезный ударчик поддых (ROLLING UPPERCUT): ВН, ВП (прокрутить), SP

LEX LUGER

Интервью.

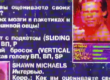
Корр.: Как вы оцениваете своих противников?

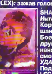
Боец: Да у них мозги в пакетиках и сил как у паршивой овцы!

УДАРЫ.

Удар в живот с подкатом (SLIDING ELBOW): ВП, ВП, P
Измудренный бросок (VERTICAL SUPLEX): зажав голову ВП, ВП, SP







SHAWN MICHAELS

Интервью.

Корр.: Как вы оцениваете свои шансы?

Боец: Вы видели, как борются другие кетчеры? Это же борьба нанайских мальчиков! Теперь посмотрите, как борюсь Я!!!

УДАРЫ.

Подсечка с переворотом (FRONT LEG TRIP): ВП, ВП, K
Ван-дамчиковский ударчик ногой (SPEED KICK): ВН, ВП (прокрутить), K (и если «K» тыкать, то боец произведет несколько ударов подряд)

RAZOR RAMON

Интервью. Корр.: Как вы думаете, у вас есть какие-нибудь шансы в этом матче?

Боец: Ты думаешь, у меня возникнут какие-то проблемы? Только попробуй создать мне их!

УДАРЫ.

Отбивная котлета (RAZOR SWIPE): зажать голову, ВВ или ВН, P (Тыкать много раз)
Удар в пузо (UPPERCUT): Зажать чайник, ВН, SP





UNDERTAKER

Интервью.

Корр.: Вы, вообще, рассчитываете на победу?

Боец: Моя победа будет их похоронами!!!

УДАРЫ.

Супер удар поддых (SUPER UPPERCUT): зажать качан, ВН, SP

Вылускает логулять ведьмочек (SNAP MARE):

ВН, ВП (прокрутить), К

YOKOZUNA

Интервью.

Корр.: Что аы сможете сделать лри вашем весе иа таких соревиоваииях?

Боец: Йокозуиы сметут асех, кто встаиет у иих иа лути!

УДАРЫ.

Какой-то кувырк (BANZAI DROP): нажать любую киолку (кроме блока) и аертеть джойстик.

УДАРЫ, общие для всех бойцов.

ВП, ВП с любыми кнолками, кроме блока.

НАЗ, НАЗ с Р — бросок (у некоторых действует и с другими киолками).

Держать несколько секунд, как прааило, «Р» и потом отпустить — тоже что-то получается, также иногда может получиться и с другими кнопками.

ВН, ВП (прокрутить) с «Р» или «К» — как прааило, что-то классное, или можно лопробовать с другими кнопками.

Во арема захаата головы лолробуйте ВН, ВН и SK — что-то классноа произойдет, и попробуйте другие кнолки.

Во время захвата попробовать можно миого разных олераций: ВП, ВП с кнопкой; НАЗ, НАЗ с кнопкой; ВВ или ВН с кнопкой; или ВН, ВП (прокрутить) с киолкой и миогое другое, и все это будет действоаать. По крайней мере, не у одиого бойца, так у другого. Пробуйте все возможные и не возможные аариаиты иа разиых дистаициях, залисывайте их иа бумажку и лрисылайте нам!

А мы, а свою очередь, олубликуем имя геймера, который пришлет наибольшее количество ударов и лриемоа! У меня есть подозрение, что у каждого бойца их не менее 20!!! Так что думайте, ищите, ПИШИТЕ!!!

Big Boss

STAR

Воины!! Первая вещь, бросающаяся а глаза а этой игре —шедеарическая анимация главного героя. Тут рисовальщики фирмм Acclaim постарались на славу — персонаж, несмотря на не слишком большой рост, бегаат как живой, прыгает как живой и умирает… гм, тоже как живой. «Stargate» делала та же команда, что подарила нам игры «Чужой 3» и «Судья Дредд», и сразу замечаешь сходство всек трех игрушек. «Звездные арата» очень точно повторяет сюжет одноименного фильма, вышедшего в конце 1994 года. Фильм нам асем почти понравился, а игра напомнила добрмй старый «Flashback», только думать тут, к сожалению, почти не надо, а асе больше — стрелять. Графика добротная, звук хороший, музыка нудноватая — обмчнме параметры для сеговского картриджа.

Вкратце об истории: где-то в 20-к, а может и а 30-х годак нашего аека рмлись в пирамиде Хеопса (Хуфу) археологи. И нашли, батенька, прелюбопытнейшую штуковину: огромное кольцо из зеркального материала, стоящее на каменном постаменте. Зачем постамент они кое-как смекнули, а вот что это за кольцо —не догадались, хотя и бмли археологами (читай — кудесниками). Сей артефакт провалялся в запасниках Пентагона аж до нашего времени: только а 1994 году ученме, наконец, добрались до него, сдули пыль, смахнули паутину и взялись его изучать. После кропотливаой работы стало ясно, что кольцо это пространстаенно — аременной канал, с помощью которого можно путешествовать по аселенной. Военные, прозорливые ребята, сразу же засекретили исследоаания и решили послать через Звездные врата отряд из семи морскиж пехотинцеа, чтобм разведать, чего это там на другом конце Врат делается. А чтобы никто на ник не напал, умные вояки решили взять с собой ни много, ни мало — атомную бомбу! С превеликими трудами удалось убедить руководство Пентагона аключить в состав отряда одного гражданского: археолога Даниэля Джексона. Молодого, неопытного —но зато энтузиаста своего дела. Собрались они, значит, асе, погрузили на тележку бомбу, вспомнили родноа американское Отечество, да и шагнули сквозь кольцо. В фильме на этом месте сплошные спецэффекты, цель котормх показать, как красиво летит



Готов к труду и обороне!

Волнующаа встреча со старейшиной.

отряд чарез гиперпространство по тоннелю, выводящему прямо на планету Абидос на другом конца известной Вселенной. Прилетели. Ночь. Пустыня. Темно. Легли спать, и вдруг — песчаная буря. Она-то и отделила полковника Джека О'Нила от его подчиненнык и аркеолога. Он еще не знает, что атомная бомба, привезенная ими, похищена. Надо отправляться на поиски остальных членов отряда…

Как видите, завязочка неплохая. Только смущает фамилия главного героя: сначала Эйприл О'Нил, потом — Шакил О'Нил, а теперь еще и этот мужик. И что жа он может? Нажав кнопку «А», вм увидите, как О'Нил подпрыгнет, при нажатии кнопки «В» он откроат стрельбу из обреза аинтовки М-16, а если вы возьмете на себя риск надааить на кнопку «С» — он кинет гранату, запас которых ограничен и пополняется по пути. Если нажать «С» во время бега (джойстик вперед или назад), герой помчится в два раза быстрее. Это радует, а то обычный бег О'Нила скучен, ленив и амзмвает зеаоту. (Как говорится у нас в ФБР:



GATE™



O'Нил в засаде на щукомуравьеда.

«Тише едешь — дальше будешь от того места, куда едешь» — *агент Купер*). Вообще вы должны заметить, что кнопки выбраны далеко не оптимальным образом, и в начале будет трудно избегать ударов и выстрелов врагов. Опыт придет со временем — кто знает, может и вы в недалеком будущем последуете примеру F.O.G'a из Электростали и раскроете нам глаза на неупомянутые в описании возможности управления: оказывается, можно блокировать передвижение геров предварительно зажатой кнопкой стрельбы, что, разумеется, сильно облегчает прицеливание в сидячем и висячем положениях. В «Stargate» предусмотрена система POWER-UPS: кроме пополнения запаса гранат, O'Нил может набрести на зеленый ящичек с египетским иероглифом, прибавляющий примерно треть жизненной энергии, и кварцевый шарик, прибавляющий целую попытку (жизнь). Чтобы избавиться от перегрева оружия (и следовательно, от его заклинивания), также, как и в игре «Чужой 3», найдите охладитель. Поищите — и набредете на насадки для повышения скорострельности и диапазона попадания, и на патроны. В режиме паузы вам вкратце объяснят, что именно требуется от O'Нила в данный момент, покажут количество оставшихся жизней и CONTINUE, число собранных глиняных дощечек с иероглифами и контейнеров с плутонием (от них зависит, увидите вы конечную заставку или только черный экран). Нижняя строка экрана на первых порах будет пустовать, в дальнейшем обрастая узорами — символами древнеегипетской письменности. Эти закорючки образуют пароль, набрав который в начале игры вы сможете продолжить ее с момента «рождения» набранного узора.

Нагада...
как много
в этом звуке...

«Мужики! Тут стрекозел не пролетал?»

Деление на этапы в «Stargate» отсутствует, вместо этого вы будете выполнять миссии, подробным размазыванием которых я сейчас и займусь (кто-то назовет это решением игры, но я предпочитаю обозвать нижеследующее «полезными советами»).

O'Нил вылезает из развалин, где он пережидал бурю. Бомбы нет, подчиненных нет, от забора и до горизонта — раскаленный песок. Делать нечего, и полковник начинает свой путь по инопланетной пустыне, к слову, мало чем отличающейся от нашей, Земной. Изредка встречающихся шестиногих кработараканов и чешуйчатых щукомуравьедов отстреливайте издалека, не тратя гранат. Вскоре вы с радостью встретите Даниэла, археолога, уже сроднившегося с местным населением, переселенным сюда, как оказалось, из Древнего Египта. Даниэль тоже рад полковнику и посылает его на поиски снаряжения, посеянного остальными членами команды, в близлежащие пещеры. С трудом протиснувшись во вторую попавшуюся пещеру, O'Нил в темноте налетает на старейшину туземцев, тоже, видимо, недавно встречавшегося с общительным археологом. Мудрый дед говорит, что остальные члены отряда, солдаты, были атакованы местным сверхъестественным правителем Ра, завладевшим атомной бомбой. Ну, вы быстренько собираете по пещерам пяток ящиков с боеприпасами (хотя их там, оказывается, несколько больше) и отправляетесь на восток, в город Нагаду, через который ранее прошли

S T A R

Вот он, великий герой, спаситель угнетенных абидосан, гроза авторитаризма в любом его проявлении, отличный спортсмен, отличный семьянин — полковник Джек О'Нил.

А это, как вы наверное уже поняли, один из абидосских старейшин, человек — поводырь своего народа, духовный его пастырь и наставник. Беспощаден к врагам односельчан.

отступавшие под натиском Ра солдаты. В городе аборигены — египтяне ни с того ни с сего объявляют вас великим воином и просят найти четырех старейшин, потерявшихся после битвы с Охраной Пирамиды (оказывается, фараон Ра не любит не только морских пехотинцев, но и местных жителей. Он поработил народ и заставил его вкалывать в рудниках, добывать кварц для машины, делающей его, Ра, вечно молодым). Последний из найденных вами старейшин откроет восточные ворота Нагады, и вы вновь попадете в пустыню, где вездесущий Даниэль сообщает о том, что шестеро наших солдат прячутся по пещерам и гротам, а один из них, Кавальский, убит. Врет он. На Кавальского вы скоро наткнетесь — он только ранен. Что не помешает ему сказать, что туземный мальчик Скаара может знать, где бомба, но они с Даниэлем опять потерялись. Откуда он это знает — непонятно. Из пустыни О'Нил, собирая подчиненных, попадает в руины, где и дожидается последний из солдат, прибывших через Врата с Земли, а также — кто бы вы думали — Даниэль! Он отправляет вас снова в Нагаду, наказав найти фараонского великого воина, Анубиса, намеревающегося убить девушку по имени Ша'ури, предводительницу восстания против Ра. Анубиса вы побьете легко и просто, находясь в углу комнаты и кидая гранаты точно в его голову (если силы на исходе, загляните в дверь посреди комнаты, она там не для украшения поставлена). Удара с двадцатого он загнется и убежит собирать пораскиданные мозги, до поры до времени... Спасенная девушка

Руки вверх, шпион! Так и стой...

убедит «великого воина» принять помощь от малолетнего профессионала Скаары, который потайным ходом приведет вас к секретной каморке в Нагаде. Вообще-то этот юный Сусанин доведет О'Нила лишь до развилки, шепнув на прощанье что-то насчет «все дороги ведут в Нагаду». И действительно, пройди вояка через левую дверь — и он уже у цели, археолог ждет не дождется обрадовать вас, на этот раз по радио, очередной просьбой. Выбрав же правую, окажется он в пресловутых кварцевых шахтах, там помимо кучи призов и пары жизней находится другая дверь все в ту же каморку, но каждый неаккуратный прыжок карается падением в бездонную пропасть. Отсюда следует вывод: пещеры не для новичков, если не уверены в своих силах — слушайтесь совета доброго дядюшки Т.У.М.А.Н'а, идите налево!

Погуляйте по городу и набредете на переодетую в мужика (конспирация) Ша'ури, которая покажет вам путь в пустыню, оккупированную войсками Ра, а мальчик Скаара встретит вас у грота, где содержится плененный за ваше отсутствие Даниэль. Археолога охраняют Небесные Стражи, но если вы умеете держать в руках пулемет, то они — не проблема. Даниэль отправляется по своим загадочным делам, а Скаара просит

Оружейный склад хорошо охраняется, следите за своим тылом.

GATE™

Ша'ури, удивительная девушка, совмещающая пламенное сердце возлюбленной археолога и не менее пламенную душу предводительницы партизанской армии. А сразу и не скажешь...

Абидосский Павлик Морозов, мальчик Скаара во всех своих помыслах и стремлениях следует Единственно Правильному Повстанческому Движению и вовсю помогает О'Нилу.

Воистину не сломленный боец, несмотря на ранение, полученное в схватке с наймитами Ра, Козьма Гринькович Кавальский ведет себя как истинный сын Земли и остается с повстанцами до конца.

О, этот проклятый прихвостень Ра, грязный палач Сопротивления, душитель свободы и демократии, склизкий угодник тирана! Анубис! Пресмыкающаяся жаба, позор Нагады, мусор, не вынесенный из избы... Ладно, что-то мы разошлись.

вас пробраться в Нагаду (опять в Нагаду! Загоняли!!), чтобы уничтожить шестерых предателей восстания, и вновь показывает на два тоннеля (на этот раз в шахты ведет правый).

Шпионы Ра охраняются целой крылатой армией Небесных Стражей и гигантских ос, так что неплохо бы вам научиться кидать гранаты прицельно (гады все бронные, и вашу винтовку не сильно уважают). В отведенной вам части города ошиваются семь недостойных жизни предателей, но заслужить благодарность повстанцев можно, уничтожив уже шестерых. Вместе с очередным «спасибо» О'Нил получает снадобье для в конец ослабевшего, но все еще нужного археолога, плюс долгожданную весть об исцелении старого знакомого Анубиса, который не смог придумать ничего лучше, как опять приставать к симпатичной предводительнице. Отыскать «воскресенца» несложно — надо лишь найти переключатели, отпирающие три двери в катакомбах, да расстрелять их прицельным залпом из М-16. Гранат на этот раз понадобится не меньше, так что заглядывайте в попадающиеся двери (там же найдете жизнь и новую порцию табличек). Вступать в прямой контакт с пускающим самонаводящиеся ракеты Анубисом сейчас не придется — задержитесь в дверном проеме его убежища и бросайте оттуда гранаты; достать вас враг сможет лишь применив лучевую атаку, так не зевайте! Очистив помещение от прихвостня узурпатора, вы сможете вновь повидаться с Ша'ури. На этот раз О'Нила отправят на поис-



Опять тупик, так и хочется чего-нибудь расколошматить... Нет проблем!

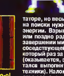


Граждане! Воздушная тревога! Граждане! Спасайтесь ради бога!

ки вооружения для сформированной усилиями земных и местных активистов Армии Освобождения.

Оружейная мастерская Ра охраняется Небесными Стражами и скорострельными пушками (последние можно просто расстреливать, вовремя присев). Полазив по стенам и потолку обширного помещения, вы должны по очереди найти и уничтожить все переключатели силовых полей, закрывающих доступ к футлярам с «лазерными копьями». Поглядеть на эти «штыки» в действии вы сможете, в который раз пробежав по пустыне и вооружив встречных египтян украденным оружием. Вездесущий нагаданский паренек даст вам дальнейшие указания

STAR



Вот и вход я Пирамиду. А мне вояке и не страшно-о-о!



Белое солнце лустыни.

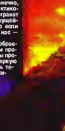


Пустыня с высоты лтичьего лолета.
Эх, глубоко же этой птичке падать придется!

ло розыску «своик» и, поспе бурной и торжественной встречи, старейшины угкетенного народа. Повидавшись со стариканом, ям наконец-то попадете я Пирамиду — дворец Бога Солнца.

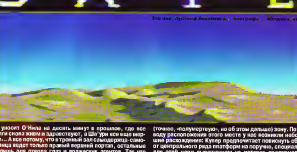
Свою впасть на Абидосе тиран лоддерживает, применяв сверхчеловеческие (инолпанетные) сипы и достижения науки и техники — ик уничтожением наш герой сейчас и займется. Комльютерние терминапы Пирамиды очень досаждают нагадвнцам, контролируя доступ к гпайдеру Ра — огромной летающей машине, атакующей нестройные ряды бунтовщиков. Точнее, вся проблема заключена я одной единственной консопи-коммутаторе, но весь этот металлолом выгпядит одинакояо, и на поиски нужного терминапа уйдет немало яремени и энергии. Взрывайте все, что лопадается на пути, рано или поздно радостный вопль из рации оповестит вас о завершении миссни. По ту сторону внушитепьной двери, соседствующей с раскуроченным компьютером, О'Нил в который раз за игру встретится с выскочкой-археопогом (оказывается, этот юный Индиана Джонс самолично пытался выпопннть вашу работу по разгрому вражеской техники). Наломнив Даниэпю о неоспоримом преимуществе разделения труда, он убеждает его заняться своим делом (сконтактироваться с местнмми «большевикамн»), сам же отлравляется в путешествие по обшивке глайдера. На этот раз цепь поиска — шесть предохранителей, ответственных за шлюзы сооружения. Выгпядят они как цилиндрические стекляшки, висящие под потолком по обе стороны каждой палубы петающей крепости. Как вы навернявка уже догадались, этих мишеней также встречается чуточку больше требуемого копичества, но ведь испраяить недоразумение не пробпема, не так пи? После продепанной титанической работы было бы ялолне разумно ожидать улучшения обстановки и долгожданного хэлпи-энда... Как бм не так, локинув лишенный защиты корабль, «великий яоин» тут же узнает от убитого горем Ромео (то бишь, Даниэпя) о смерти Ша'ури и жизни Анубиса. Это, так сказать, плохая новость, но есть и хорошая — оживить ставшую герою столь близкой девушку можно, достаточно всего лишь... уничтожить Ра! Опять Пирамида, олять уйма летучих гадов и выключателей, один из которых якпючает лифт, ведущий к лорядком поднадоевшему Анубису. Прихвостня диктатуры бейте, не слезая с пифта — так наймит автократии не отнимет у О'Нипа ни капли энергии. Конечно, придется лолрактиковаться я кидании гранат «с навеса», с двиижущейся лллатформы, но если это лопучипось у нас — попучится и у вас.

Окончательно разобравшись с фаворитом правителя Абидоса, вы проходите сквозь первую лопавшуюся дверь телепортатора и... хитрая яременно-лространственная дм-





GATE™



Это она, пустыня Акваланга... Аниграфа... Абидоса, вот!

ра уносит О'Нила на десять минут в прошлое, где все враги снова живы и здравствуют, а Ша'ури все еще мертва... А все потому, что в тронный зал самодержца-самозванца ведет только правый верхний портал, остальные — лишь для отвода глаз и вражеских агентов. Так что проходите заново последнюю миссию («Повторенье — мать ученья», — *остроумно изрек Eler Cant*), и пока О'Нил радуется успехам Даниэля на поприще реаниматора и выслушивает пожелания удачи от всех тусовавшихся в Пирамиде бойцов Сопротивления («А ну, живо все поперпи отсюдова, щас крутая разборка будет!»), не забудьте сбегать на кухню за стаканчиком «Инвайта» — схватка с Богом Солнца скорее всего будет долгой.

На счет главного босса игры не обольщайтесь — однообразные атаки и почти непробиваемая защита этого бестелесного создания могут привести в неописуемое раздражение даже самых навороченных геймеров. Количество жизненной энергии инопланетного выродка зануляет вероятность победы доблестного полковника в честном бою (даже принимая во внимание кладовку, что справа от тронного зала — странно, что здешний владыка сам не догадался туда заглянуть), поэтому тактика сражения с ним ничуть не отличается от выработанной для Анубиса — надо просто найти «мертвую» (точнее, «полумертвую», но об этом дальше) зону. По поводу расположения этого места у нас возникли небольшие расхождения: Купер предпочитает повиснуть сбоку от центрального ряда платформ на поручне, специально для этой цели выращенном на потолке предусмотрительными строителями Пирамид, и оттуда закидывать гранатами многострадальную голову пляшущего внизу Ра, Eler же Cant больше привык к твердой почве под ногами и атаку проводит с левой верхней платформы — впрочем, это отличие не принципиально. К сожалению, самонаводящиеся снаряды все равно иногда прорывают



Брать или не брать, вот в чем вопрос...

круговую оборону, создаваемую винтовкой О'Нила (особенно, если от длительной стрельбы начинает заедать механизм М-16), но, судя по всему, менее энергоемкого способа разобраться с Ра не существует. Взрыв пары десятков гранат на башке противника срывает с того остатки одеяния, обнажая полупрозрачную фигуру мумии. Терпящий поражение монстр меняет свою лучевую атаку на разматывающийся бинт, поэтому для удобства дальнейшей разборки рекомендуем спрыгнуть на пол зала и методом проб и ошибок найти место, находящееся от центра на расстоянии полета гранаты — хлыст туда не достает, со снарядами можно разбираться издалека, а в мумифицировавшегося врага отправить еще десяток гранат и вовсе пустяк. Терзаемое жестокой

«Вах, напугал!»

Ша'ури: «Ты сделал это, великий воин! Освобождение Абидоса успешно завершено».
О'Нил: «Служу Советскому Союзу!»
Даниэль: «Эй, к непокрытой голове руку не прикладывают!»
Ша'ури: «Совсем запутался, бедняга. Устал, наверное...»

Обстановка накаляется, кажется пора спускаться...

Гамовер... Ради этого стоило, наверно, и умереть!

головной болью, это чучело наконец-то преклонит колени пред «великим воином» и мотает головой, явно раскаиваясь в своих многочисленных грехах.

Вот и настала пора выяснить, хватит ли найденных вами контейнеров для сбора атомной бомбы и сумеет ли Даниэль по собранным глиняными табличкам восстановить формулу запуска Звездных врат для возвращения героев домой. Только попробуйте пропустить хоть один значок радиоактивности на разбросанных по многочисленным нагаданским тупичкам и тайникам Пирамиды — вы поймете тщетность всех ваших усилий после возвращения сбежавшего на своем корабле Ра с ордой наемников. И даже атомная вспышка, уничтожившая спасательное средство инопланетного владыки, не послужит вам утешением, если не хватит археологу имеющихся в наличии кусочков инструкции древних конструкторов...

Грустные мысли о несчастных, бегающих по запутанным лабиринтам катакомб в поисках спрятанных бонусов, не могли оставить нас безучастными, поэтому вашему вниманию предоставляется секретная информация из архивов специального подразделения ФБР — пароль последней миссии (KILL RA) с полной (6/6) экипировкой главного героя! Осталось лишь найти табличку (спрыгните вправо с лифта, ведущего к Анубису), в комнате с четырьмя дверями собрать внизу последний контейнер и победить Ра — после можете порадоваться вместе с персонажами фильма удачному завершению приключений...

ПАРОЛЬ: два иероглифа в виде овала с двумя ножками, изображение скарабея (жук такой), знак ворот (арка), еще один овал с ножками, пустое место, еще одна арка. Все понятно, не так ли...

Не советуем в начале выбирать уровень сложности HARD — пройти игру, конечно, можно, но придется постоянно набирать пароли — CONTINUE в этом режиме отсутствует.

ELER COOP



STIMOROL®
SUGAR free
ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ
А Б В Г Д Е
STIMOROL
Конкурс-лотерея
Stimorol-Sugar Free
КОМПАНИЯ "STIMOROL" И ЖУРНАЛ "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН" ПРОДОЛЖАЮТ НАЧАТЫЙ В НОМЕРЕ №23 ЖУРНАЛА КОНКУРС
ДЛЯ УЧАСТИЯ В НЕМ ДОСТАТОЧНО ПОСМОТРЕТЬ ПО ТЕЛЕВИДЕНИЮ РОЛИК STIMOROL, КАДРЫ ИЗ КОТОРОГО ВЫ ВИДИТЕ НА ФОТОГРАФИЯХ, И ВЫСЛАТЬ В АДРЕС РЕДАКЦИИ ЗАПОЛНЕННЫЙ ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ
ТЕ, КТО УЖЕ УЧАСТВУЮТ В КОНКУРСЕ, МОГУТ ВЫСЛАТЬ И ВТОРОЙ БИЛЕТ. ПРИ ЭТОМ ВАШИ ШАНСЫ НА ПОБЕДУ ВОЗРАСТУТ В ДВА РАЗА
ДЕРЗАЙТЕ!
Вы спросите, как заполнить этот самый билет. Проще пареной белки. Цифры, соответствующие правильным ответам, надо вписать в нужные клетки, заполнить обратную сторону билета и отослать в отдельном конверте по адресу: 103031 Москва, а/я 3, "Видео-Асс". На конверте нужно четко и крупно написать
STIMOROL - SUGAR FREE.
А. Укажите тип самолета, унесшего нашу героиню в мир Виртуальной реальности.
1)Боинг 747.
2)Самолет Можайского.
3)F-5 Tiger.
4)Миг-29.
5)Паровоз бр. Черепановых.
Б. Укажите тип компьютера, унесшего нашу героиню в мир Виртуальной реальности.
1)Macintosh.
2)8-битная приставка.
3)Sega Mega Drive 2.
4)Super Nintendo.
5)Panasonic 3DO.
6)Ручной арифмометр.
В. Укажите сорт Stimorol - Sugar Free, вернувший нашу героиню из мира Виртуальной реальности.
1)FRUIT - Фруктовая.
2)SPEARMINT-Мята обыкновенная.
3)ORIGINAL - Ориджинал.
4)PEPPERMINT - Мята перечная.
Г. Почему героиня решила вернуться из мира Виртуальной реальности.
1)Надоел проводник.
2)Испугалась акул.
3)Забыла убрать шасси самолета.
4)Вспомнила про пачку Stimorol-Sugar Free, лежащую в кармане.
5)Решила поиграть в "Contra".
6)На подстанции вырубили электричество.
Д. Вспомните, какого по счету офицера выбрала героиня ролика своим проводником в мире Виртуальной реальности.
1) 2) 3) 4) 5) 6)
Е. Какую игру для игровой приставки больше всего напоминает вам этот ролик.
1)1945.
2)Mortal Kombat 2.
3)Top Gun.
4)Aladdin.
5)Tale Spin.
6)Urban Strike.
7)F-15 Strike Eagle.
8)Тетрис.
9)Ладушки.
Приз фирмы Philips телевизор
Классная майка "STIMOROL ROCK"
PHILIPS
Изменим жизнь к лучшему.
Благодаря отсутствию сахара новейший STIMOROL-SUGAR FREE приобрел
НЕПОВТОРИМЫЙ СВЕРХ УСТОЙЧИВЫЙ ВКУС

Правила дорожного движения — в массы!

Прочти и передай папе (маме, старшему брату, сестре, бабушке —нужное подчеркнуть)

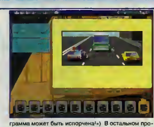
Здравствуйте снова, мальчишки и девчонки, а также... ну и так далее! Сегодня, в виде исключения, эта рубрика обращена к тем, кто «и так далее». Таким образом мы попытаемся внести свой скромный вклад в дело примирения отцов и детей. Если вы протянете эту статью родителю со словами: «Это тебе» — не исключено, что в следующий раз означенный родитель куда охотнее выделит необходимые средства для приобретения нового номера «Великого Дракона».

Ура! Компьютеризация общества идет семимильными шагами. Вернейший тому признак — появление программ, предназначенных для домашнего использования и рассчитанных не только на матерых хакеров, сточивших себе зубы на раскалывании стянутых из-за «бугра» игрушек. За дело просвещения и обучения широких народных масс взялись отечественные фирмы, и этот год, похоже, обещает нам появление целой кучи самых разных «педий», справочников, обучалок и развлекалок с коварно-образовательным подтекстом, и все — на русском языке.

Московская фирма «Эльф» преподнесла (то-ли к 23 февраля, толи к 8 марта) подарок автолюбителям: мультимедийную интерактивную обучающую программу по правилам дорожного движения «Автокурсы» (версия 3.0), включающую также некоторые сведения по устройству автомобиля, советы по ремонту отдельных узлов и даже возможность посидеть «за рулем» в режиме встроенного имитатора. Авторы в выходных данных игры заявили об элементах виртуальной реальности, ну, да кто сегодня желает стоять на обочине прогресса — простим им эту маленькую слабость (виртуальной в «Автокурсах» можно назвать при о-очень большом желании только заставку с осликом). Однако в программе довольно много приличной SVGA графики, анимации и даже встроено несколько видеофрагментов.

Требования к компьютеру, на котором вы хотите (можете) позаниматься на «Автокурсах»: дисковод для CD ROM, 8 Mb оперативной памяти, SVGA видеокарта и звуковая плата. Работают «Автокурсы» под Windows 3.1 или Windows'95

Чтобы сразу покончить с критикой, скажу, что неискушенного в компьютерных премудростях автолюбителя может поначалу отпугнуть необыкновенно долгое время загрузки программы — более 4 минут на 2-х скоростном CD-ROM. Это, видимо, объясняется неким изощренным методом защиты от копирования, грозное сообщение о котором возникает после томительного ожидания перед пустым экраном (не пугайтесь крупно выделенной фразы: «Про-





грамма может быть испорчена!») В остальном программа оставляет приятное впечатление: управление понятно и удобно, все настройки и подсказки доступны в любое время.

Главное меню являет собой панораму загородного шоссе с развязками, заправочной станцией, железнодорожным переездом и городом на заднем плане. Здесь в виде картинок представлены фактически все разделы правил. Наведение мышки на любой объект вызывает появление «выпадающих» меню с перечнем разделов правил и вытекающие отсюда последствия. Иконки, расположенные в верхней части экрана, дают возможность полистать сами правила, ознакомиться с назначением дорожных

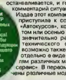


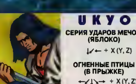


знаков, попрактиковаться в навыках вождения (именно этот раздел гордо назван «виртуально-реальным», хотя до реальности двумерному виду сверху a'la «Денди» весьма далеко), ознакомиться с устройством узлов автомобиля и получить некоторые советы по их ремонту, наконец — проверить свои знания на экзамене в «электронном ГАИ». При этом порадовала предусмотренная в программе возможность, которую не дает ни одна автоинспекция — запись, благодаря чему к экзамену можно вернуться и после перерыва. Кроме того, при работе в режиме экзамена набирается статистика и отмечаются темы, которые изучены плохо или, наоборот, хорошо. «Виртуальные» курсы вождения помогут научиться принимать решения в сложных ситуациях. При возникновении дорожного конфликта или нарушении правил дорожного движения действие останавливается, и голосом либо текстом дается комментарий ситуации.

Издав этот компакт-диск, фирма «Эльф» сразу приступила к созданию следующей версии «Автокурсов», которая должна появиться летом или осенью нынешнего года. В ней будет значительно расширен раздел ремонта и технического обслуживания автомобиля, возможно также, что этот раздел будет издан отдельно в виде набора дисков по автомобилям различных марок и под названием «Автосервис». В первом выпуске должны быть охвачены различные модели «Жигулей» и «Волг».

Николай Абрамов





UKYO

СЕРИЯ УДАРОВ МЕЧОМ (ЯБЛОКО)

↓↙← + X (Y, Z)

ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ (В ПРЫЖКЕ)

←↙↓↘→ + X (Y, Z)

CHARLOTTE

СЕРИЯ УДАРОВ ШПАГОЙ

X + X + X

АТАКА ВВЕРХ

←↙↓↘→ + X (Y, Z)

TAM-TAM

ЧЕРЕП ↓↘→ + X (Y, Z)

ОГНЕННЫЙ ПЛЕВОК

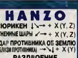
↓↙← + X (Y, Z)

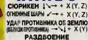
ВЕРТУШКА С НОГАМИ

→↘↓↙← + A (B, C)

ВЕРТУШКА С МЕЧОМ

↙→ + X (Y, Z)





HANZO

СЮРИКЕН ↓↘→ + X (Y, Z)

ОГНЕННЫЕ ШАРЫ ↙→ + X (Y, Z)

УДАР ПРОТИВНИКА ОБ ЗЕМЛЮ (ВБЛИЗИ ПРОТИВНИКА) →↘↓ + X (Y)

РАЗДВОЕНИЕ

→←↙↓↘→ + A (B)

АТАКА СВЕРХУ

→↘↓↙← + A



ОБОЗНАЧЕНИЯ:
+ – последовательное нажатие кнопок
X (Y, Z) – или **X**, или **Y** или **Z**

KYOSHIRO

ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ

←↙↓↘→ + X (Y, Z)

ВЕЕР ↓↙← + X (Y, Z)

АТАКА ВВЕРХ →↘↓ + X (Y, Z)

АТАКА ВНИЗ (В ПРЫЖКЕ)

↓↘→ + Z

ОГНЕННЫЙ ПРЫЖОК

↓↙← + A (B, C)

SHIRO TOKISADA AMAKUZO

ОГНЕННЫЙ ШАР ↓↙← + X (Y, Z)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:

ВПЕРЕД ↓↘→ + X (Y, Z)

НАЗАД ↓↘→ + A (B, C)

АТАКА СВЕРХУ (В ПРЫЖКЕ У КРАЯ ЭКРАНА)

→ + X + X + X

SPIRITS

GALFORD

ДРОТИКИ ↓↘→ + X (Y, Z)

РАЗДВОЕНИЕ →←↙↓↘→ + A (B)

УДАР ПРОТИВНИКА ОБ ЗЕМЛЮ (ВБЛИЗИ ПРОТИВНИКА)
→↘↓ + X (Y)

АТАКА СВЕРХУ
→↘↓↙← + X (Y, Z)

АТАКА СОБАКОЙ
↓↙← + X (Y, Z) или A (B)

HAOHMARU

ВИХРЬ
↓↘→ + X (Y, Z)

АТАКА ВВЕРХ
→↘↓ + X (Y, Z)

NAKORURU

ЯСТРЕБ
→↘↓↙← + X (Y, Z)

АТАКА С ЯСТРЕБА
→↘↓↙← + A

ПОЛЕТ ВВЕРХ
↓↘→ + X (Y, Z)

ПОЛЕТ ВНИЗ
←↙↓↘→ + X (Y, Z)

WAN-FU

АТАКА ВВЕРХ
→↘↓ + X (Y, Z)

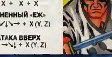
ОГНЕННЫЙ МЕЧ
↓↙← + X (Y)

GEN-AN

ЗЛОВОННОЕ ДЫХАНИЕ
↓↘→ + X (Y, Z)

ОГНЕННЫЙ КУВЫРОК
→↘↓ + X (Y, Z)

JUBEI



СЕРИЯ УДАРОВ МЕЧОМ
X + X + X

ОГНЕННЫЙ «ЕЖ»
←↙↓↘→ + X (Y, Z)

АТАКА ВВЕРХ
→↘↓ + X (Y, Z)

Техника — молодежи

Телефаксы: (095)285-16-87, 285-20-16.
125015, Москва, Новодмитровская, 5а, 9 этаж.

— ЗАГЛЯНИ В ЗАВТРА!

ЖУРНАЛ «Техника — молодежи»

Основные рубрики:
- Сенсации науки и техники
- Открытия и патенты.
- Аудио-, видеотехника, компьютеры.
- Автомобили, моделизм.
- Оружие
- Антология таинственных случаев
- Загадки забытых цивилизаций.
- Феномены. Фантастика.

Индексы подписки
по каталогу Роспечати:
70973 — для индивидуальных подписчиков,
72998 — для организаций,
по каталогу АПР:
72098 — общедоступный выпуск для небогатых.
Для москвичей — подписка с получением журнала в редакции БЕЗ почтовых расходов

Ежеквартальные иллюстрированные **ПРИЛОЖЕНИЯ** к журналу **«Техника - молодежи»**



«АВИАмастер», «ТАНКОмастер», «ФЛОТОмастер»

Основные рубрики:
- Модели и моделисты.
- История техники. Спорт.
- Униформа
- Каталоги новинок

Подписка в редакции.

В издательском доме «Техника - молодежи» выпускается

ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ

«Энциклопедия техники»

Оружие

- **Серия 1.** Стрелковое оружие
- **Серия 2.** Авиация
- **Серия 3.** Бронетанковая техника.
- **Серия 4.** Артиллерия
- **Серия 5.** Флот.
- **Серия 6** Автомототехника, городской транспорт.
- **Серия 7.** История войн, сражений, боевого искусства

Более подробная информация о книгах серий помещается **в каждом номере** журнала "Техника – молодежи"
Телефоны: **(095)285-63-71, 285-89-07.**

ЖУРНАЛ «Ski/Горные лыжи»

Основные рубрики:
- Экип. Новинки горнолыжных фирм.
- Отдых в горах.
- Советы "чайникам" и асам
- Интересно на "закуску".

Индексы подписки
по каталогу Роспечати:
73076 — для индивидуальных подписчиков;
72778 — для предприятий.
Для москвичей — подписка с получением журнала в редакции БЕЗ почтовых расходов.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР «Техника — молодежи»

- Дизайн.
- Верстка
- Цветоделение
- Вывод фотоформ.
- Цветопробы.

ПЕЧАТЬ в недельный срок в ЛУЧШИХ типографиях **России, Германии, Финляндии.**
Телефоны: (095) 285-88-79, 285-16-87.

ДЕПАРТАМЕНТ ТУРИЗМА

ЖУРНАЛА «Ski/Горные лыжи»
Только у нас путевки на ГОРНОЛЫЖНЫЕ курорты ЕВРОПЕЙСКИХ стран по ценам страны посещения.
Телефон: (095) 285-72-94



Фильм «Бэтмен навсегда», завершающий трилогию о приключениях Человека — Летучей мыши, прошел летом по экранам всего мира (в том числе, в России) и, несмотря на некоторые претензии критиков, в целом был неплохо принят зрителями.

Мне очень понравилась восхитительная мрачно-помпезная атмосфера фильма, и я наивно предположил, что сильно разрекламированная игра Batman Forever также разделит судьбу своего старшего экранного собрата, не разочаровав геймеров. Все шло к этому: было объявлено, что при создании BF использовались оцифрованные изображения статистов из фильма, а рекламных проспектах приводились невероятные цифры: более 80 этапов и 125 движений у персонажей! Во время презентации игры на лондонской Выставке Потребительской Электроники (ECTS) на стенде фирмы Acclaim был установлен настоящий Бэтмобиль, использовавшийся на съемках картины! И вот игра выходит и... с треском проваливается! Почему?! Как же так?!! А вот так, дорогие мои, поменьше верьте рекламе. Batman Forever оказался обычной платформенной игрой с нулевым сюжетом, посредственной графикой, да еще, вдобавок, страдающей от сильнейшей «тормозни».

Неприятности начинаются сразу же после заглатывания вашей приставкой этого картриджа: напрочь отсутствует предыстория. Несчастные игроки, не видевшие фильма, так и не узнают, что им предстоит сыграть роль беспощадного борца с преступностью Бэтмена и его помощника — мальчика Робина, решивших очистить Готэм-сити от бандитов Двуликого, маньяка-убийцы, бывшего когда-то городским прокурором, и от сумасшедшего ученого Эда Нигмы, превратившегося в опасного и непредсказуемого Загадочника. Все это, как говорят в программе «Времечко», остается для рядового геймера тайной. В опциях, появляющихся после заставки, можно установить уровень сложности (ставьте только на EASY — поначалу игра кажется непроходимой), первый или второй метод управления (CONTROL METHOD 1/2 — я так и не разобрался, в чем тут соль, в обоих случаях персонажи управляются одинаково), включить музыкальное сопровождение (ни в коем случае этого не делайте, без музыки вы заснете уже на первом этапе — она, хотя и посредственная, но все-таки придает какой-то ритм игре). [illegible] можно (это ж надо!) начать игру для одного игрока, для команды из двух игроков (COOPERATIVE DUO) и для двух соревнующихся игроков (COMPETITIVE DUO). Короче, расклад, знакомый по восьмибитному Double Dragon. Хотя нет, BF все-таки эволюционировал, в отличие от DD тут можно найти еще одну опцию, TRAINING. Это некое бездарное подобие head-to-head файтинга. Бездарное потому, что все персонажи очень маленькие, а суперудары выполнить так же трудно, как в MK3 сделать Animality компьютеру! И пожалуйста, не пытайтесь проходить TRAINING до конца, ожидая красивой заставки — после победы на 16-ом уровне сложности вас оставят наедине с одинокой надписью «Тренировка завершена. Примите поздравления». Так что, если и есть в этой менюшке



Управление в «Batman Forever»:

A — низкий удар рукой;
B — блок; **C** — низкий удар ногой;
X — высокий удар рукой (на низеньких врагов не действует);
Y — выстрел гарпунчиком по диагонали;
Z — высокий удар ногой; **ВНИЗ + C** — подсечка;
ВПЕРЕД + Z — удар ногой с разворота (у Бэтмена);
ВПЕРЕД + Z — удар веслом с разворота (у Робина);
ВНИЗ + Y — апперкот;
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД + A — подкат;
ВВЕРХ-ВПЕРЕД в воздухе — парение вверх-вперед,

полезный пункт, так это пункт BEGIN A NEW GAME, куда мы и отправляемся.
После того, как вам предложат выбрать супергероя (при игре вдвоем первый игрок автоматически управляет Бэтменом, а второй — жертвой, простите, Робином), и Бэткомпьютер выстрелит из своего чрева Бэт-перфокартой с Бэт-заданием на текущий этап, вы попадете на Бэт-экран выбора Бэт-оружия. В первый раз глаза просто разбегаются — так много здесь всяких технических прибамбасов! Через некоторое время глаза сбегаются обратно, и вы понимаете, что у каждого героя есть по два основных вида оружия (Бэтаранги и бомбочки), установленных заранее, и два опционных, которые можно самому выбрать из внушительного Бэт-... (вот, привязалось!) арсенала. Но не торопитесь, практически все эти штучки в бою использовать невозможно — а все благодаря идиотскому управлению. Управление, реализованное на модели комбатовского, но реализованное абсолютно безалаберно — слабейшее место «Batman Forever». Например, чтобы выстрелить гарпунчиком вертикально вверх (это приходится делать очень часто), надо на несколько секунд присесть, затем резко нажать кнопку «Y» (для счастливчиков. Несчастным обладателям трехкнопочных джойстиков придется жать «B» и «C» одновременно) и одновременно вверх. Хотелось бы поглядеть, как вы будете беспомощно прыгать на месте, пытаясь выполнить это движение! Нечего и говорить о том, что такой суперудар, как метание Бэтаранга, сделать не легче, чем научиться играть на фортепиано!
Этапы в BF устроены таким о[illegible]дете бес[illegible] туда-[illegible], п[illegible]одя одно [illegible]е место, зачастую по [illegible]ятку раз. [illegible]шая система, придуманная как[illegible]-то [illegible]м детей. Дело в том, что по п[illegible]ении этапа [illegible] количество открытых вами секретных комнат, собранных призов и успокоенных супротивников. За каждые 100% дается одна ж[illegible]. Эта система просто нечестна. Представьте себе, что



на первом этапе вам надо найти 3 секрета (цифру беру с потолка), за это вы получите жизнь, а уже на четвертом этапе надо найти 30 секретов, причем если вы все добросовестно облазите и найдете-таки 29 (это очень трудно), то житухи в награду вам не дадут! Добавьте к этому тот факт, что в игре не предусмотрено ни паролей, ни CONTINUE, и вы поймете, что такое недоброжелательное отношение к игроку впору назвать обычным издевательством. Еще один камень в огород создателей — качество графики. Да, герои оцифрованы, да, они двигаются как живые. Это плюс. Но вписываются ли они в темные, скучные декорации? Нет! Я был удивлен малым количеством цветов во многих этапах (в психиатрической лечебнице, например, вообще все декорации черно-белые). Это Мегадрайв или Геймбой? Очевидно, художники из Acclaim запамятовали о возможности Сеги держать в кадре одновременно 64 цвета. А жаль.

Вдобавок ко всем своим недостаткам BF еще и очень слабо привязана к сюжету фильма. Той динамичности и множества ассоциаций, которые возникали при игре в «... Returns», нет и в помине. В голове начинают шевелиться совсем уже абсурдные мысли: а может, acclaim'овцы, делавшие игру, ВООБЩЕ НЕ СМОТРЕЛИ ФИЛЬМ?!

Вердикт. Мое мнение о BF я никому навязывать не собираюсь, но и отступать от него не буду.

Это игра непродуманная, сделанная в сильной спешке; все силы acclaim'овской команды были брошены на оцифровку персонажей, а такая важная вещь, как играбельность, была практически игнорирована. Плохо разработанная структура продукта привела к тому, что, хотя игра кажется трудной, ее очень легко пройти (постоянно пользуясь Бэтарангами). Ребята, не выбрасывайте деньги на эту игру — давайте подождем чего-нибудь более достойного.

Теперь для тех, кто влип-таки и, не читая «Великий Дракон», купил этот «маленький шедевр» — об этапах и управлении.

Этап 1, Arkham Asylum

Начинается игра там, где и должны начинаться произведения подобного рода — в психушке. Злодей Двуликий взбунтовал всех буйнопомешанных, и теперь они дружной, организованной толпой гоняются за маленькими беззащитными летучей мышкой и малиновкой («Robin» по-английски «малиновка»). Как только напоретесь на некую помесь холодильника и атомной бомбы, на которой горит индикатор «ON», метко брошенной бомбой поменяйте его на «OFF», а то в конце уровня будете иметь проблемы с электрическими стульями — зомбификаторами. А вообще — так себе, легкий этапчик.

Этап 2, Gotham Bank

Двуликому понадобилось мно-о-ого денег! Порядочный гражданин Готэм-сити устроился бы на работу, улицы там подметать, или еще чего, но наш бандит не таков!



Этому тунеядцу приходят на ум только два пути добычи так необходимых дензнаков. Первый — сесть в одном из переходов готэмской подземки и настырно приставать к добропорядочным гражданам с просьбой подать ему немного на пропитание. Второй путь намного проще — ограбить банк. Двуликий любит простоту и склоняется ко второму способу. Но Ужас-Летящий-на-Крыльях-Ночи не дремлет! Бэтмен пресекает попытку ограбления, освобождает всех заложников и почти уже настигает их главаря, но тот сматывается в...

Этап 3. The Hyppodrome

...в цирк! (Кошмар! Тут куча клоунов! Ну почему в каждом фильме с Бэтменом присутствуют КЛОУНЫ?!). Оставлю вам счастье (сомнительное) самим разобраться (не разобраться) в третьем уровне, скажу только, что это практически единственный мало-мальски захватывающий момент во всей игре, так как здание цирка заминировано, и сначала у вас есть только пять минут до большого «БУУМа» (помните, «Пять минут, пять минут...»).

Этап 4, Old Warehouses

Вся тусовка перемещается из спасенного шапито в заброшенные склады на берегу Готэм-ривер. Это один из самых протяженных этапов, набитый секретами по самую макушку (я тут набрал до восьми жизней). Злобнохитронамеренный Двуликий понимает, что Бэтмену все западни — и резервуары с кислотой, и гидравлические прессы и даже бездонные пропасти — как слону дробинка, и наконец сам появляется перед Чернильным Ужасом (высылая, правда, перед собой двух девиц — подручных, с которыми Темный Рыцарь, хотя и джентльмен, расправляется весьма жестоко). Двуликий не причинит вам вреда, если все время кидать Бэтаранги — он просто не сможет приблизиться!

Этап 5, Gotham Ritz

В дело вступает Эд Нигма — Загадочник, устраивающий презентацию своего контролирующего разум изобретения в самом фешенебельном отеле города. Бэтмен просекает планы Загадочника (злобина раскатал губы на мировое господство) и спешит сразиться с ним (о бесчисленной рати гадов не стоит и говорить — Ночная Маска справится с ними раньше, чем вы сможете выговорить слово «синхрофазотрон»). Нигма имеет тенденцию время от времени производить на свет своих помощников, так что в схватке с ним будьте настороже. Заметьте, что в комнате совсем не для красоты присутствуют четыре рычага. Нижний правый трогать не советую — будет бо-бо, зато нижний левый и верхний правый принесут вам жизнь и восполнение энергии соответственно, а верхний левый позволит закончить этап.



СУПЕРУДАРЫ
(обычно выполняются с 63-й попытки):

ВНИЗ, ВПЕРЕД + А — Бэтаранги, запас неограничен;
ВНИЗ, ВПЕРЕД + С — бомбочка, у Бэтмена — парализующая;

Суперудары, устанавливаемые вами (обычно вообще не выполняются):

НАЗАД, ВНИЗ + В — дымовая бомба у Робина и летучая зюзя у Бэтмена (smoke pellet и electric pellet);
В + С несколько раз — суперблок у Робина и цветочная ваза у Бэтмена (electro shield и cape morph)
А + ВПЕРЕД — парализатор у Робина и слепящие бомбы у Бэтмена (electro prod и flash pellet)
ВПЕРЕД, ВНИЗ + В — выпуск накопившегося газа у обоих (smoke pellet)
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД + В — скользкая лужица у обоих (slippery goo)
ВНИЗ 3 раза + А — bat bola у обоих
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД + А — лазер у Робина и баллончик с дихлофосом у Бэтмена (sonic blasts и gas spray)
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД + С или Z — слабый намек на бомбочки у Робина и липкая лужица у Бэтмена (heat bolts и sticky goo)
ВНИЗ 3 раза + В — силовая стена только у Бэтмена (force wall)
ВПЕРЕД, ВНИЗ, А и Z — не причиняющие ущерба дротики и нечто красивое, но мало изученное только у Робина (Iranq darts и wrist rivets)

Ага Куп хочет искренне поблагодарить загадочного человека, скрывающегося под псевдонимом FIREFOX, за его помощь в систематизации суперударов этой игры.

Этап 6, Abandoned Subways

Заброшенными, как оказалось, бывают не только склады, но и целые линии метрополитена. Понятно, почему Двуликий решил сюда не соваться — по рельсам постоянно пробегают разряды тока, потолок зачастую обваливается прямо вам на голову, пол, соответственно, проваливается... на головы врагов этажом ниже, а поезда имеют свойство наезжать на вас в самый неподходящий момент (забавно наблюдать, как Бэтмен ставит блок, и огромный состав проносится мимо, совсем не нанося ущерба). Полутемные тоннели и станции кишат бандитами и рекламными плакатами тридцатилетней давности. Не самый трудный уровень, на мой взгляд.

Этап 7, Batcave

Гады добрались до Бэткейва — Пещеры Бэтмена, Сокровенной Святыни, Гнезда Парящего Ужаса!! («Говорил мне Робин поставить новую сигнализацию, так я, дурень, не послушал!»). На каждом шагу вам будут встречаться то разорванные Бэткостюмы, то побитая секретная аппаратура, то догорающий Бэтмобиль. Нет, так больше нельзя! Темная Тень выходит на тропу войны! Грозовой тучей Бэтмен проносится по темным лабиринтам своего штаба, разом выметая оттуда всех незваных гостей и прямиком устремляясь на...

Этап 8, Claw Island

...тайный остров — убежище Загадочника! Именно отсюда они с Двуликим планировали удар по Готэму. Загадочник понимает, что час расплаты недалек и, уже не надеясь на победу, посылает своего компаньона преградить путь Бэтмену. Тщетно. Двуликий повержен, и Король-Летучих-Мышов готов начистить перышки главному злодею, как вдруг видит вместо Загадочника ГИГАНТСКОЕ СТРАШИЛИЩЕ BIG RIDDLE!!! Испугались? Вот и я не испугался. Ведь уродина-то поддается на обычные апперкоты! И зачем таких уязвимых боссов делать, спрашивается? Готэм спасен в очередной раз, справедливость торжествует, игра закончена... Так-то. Можете смело отправляться допивать вечерний кефир.

Агент Купер



Толмачев Михаил, г.Хабаровск

Макс Алаев, г.Масква

Мельниченка Петр, г.Юбилейный

Янин Андрей, г.Масква

Никалаев Водим, г.Масква

Глебав Иван, г.Масква



Сок Игарь, г.Москва

Алексей Гарбунов, г.Бердяиск-5

Савин Андрей, г.Сомара

Квитко Алеиа, г.Бердяиск

Агофонав Моксим, п.Атепцево

REPTILE, г.Москво

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

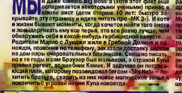
1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Earth Worm Jim (5)**
3. **Pitfall (-)**
4. Super Return of Jedi (3)
5. Biker Mice from Mars (6)
6. Super Empire Strikes Back (8)
7. Super Mario All Stars (-)
8. Batman Returns (-)
9. Mortal Kombat 3 (-)
10. Lion King (-)

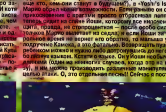


Читательский ХИТ-ПАРАД



МЫ все когда-то были маленькими. И меня, и Вас, и даже самого Big Boss'a (хотя этот факт еще оспаривается некоторыми учеными) принес в клюве аист (дети старше 10 лет: быстро закрывайте эту страницу и идите читать про «МК 3»). И хотя в жизни бывают моменты, когда хочется найти того аиста и повыдергивать ему все перья, это все равно лучше, чем обнаружить себя в какой-нибудь гербицидной капусте.
Родители Марио с Луиджи жили в Грибной Долине и однажды, позвонив по телефону, заказали доставку аистом на дом пары очаровательных близнецов. Смешно писать, но в те годы и сам Браузер был малышом, а страной Купа правил регент, волшебник Камек. И задумал он потрясающий план, которому позавидовал бы сам «Sky Net» — похитить братьев, сварить из них новое магическое зелье и покончить с угрозой нации Купа навсегда.





И вот, когда мирный аист летел сквозь непроглядную мглу ночи, неизвестно откуда появилось чудовище и, заставив детоносца выронить близнецов, схватило Луиджи и скрылось во мраке. Марио же рухнул штопором на Yoshi's Island...
Тем временем на этом самом острове один из Йошей вышел на утренний моцион и был атакован кричащим свертком прямо в голову. Осмотрев трофей, динозаврик отнес его на совет племени, где было решено отконвоировать ребенка на руки родителям вместе с аистовыми накладными. Хотя динозавры — сильные животные, но нести ребенка в одиночку не смогли даже они. Вот и приходилось им меняться после каждого этапа, а путь их лежал через страну Купа...
Вот такая история. Сама же игра заключается в путешествии Йошей и Марио по шести мирам с борьбой с более, чем 130 типами врагов, и убиением 12 боссов, заботливо расставленных щедрой рукой Камека. По сравнению с другими играми о братьях-водопроводчиках (помнит ли еще кто, кем они станут в будущем?), в «Yoshi's Island» Марио обрел новые возможности. Если раньше он от соприкосновения с врагами просто отбрасывал лапти, то теперь сидит на спине Йоши, которому все нипочем. Защита, правда, не стопроцентная — после особо сильных толчков Марио вылетает из седла, и если Йоши за контрольное время не вернет его обратно, то малыша упрут подручные Камека, а это фатально. Возвращать пузырь с ребенком можно и нужно либо дотронувшись до него, либо лизнув языком. Кстати о языке. Он у Йоши необычайно длинный (один из немногих случаев, когда это на пользу), и им можно производить различные манипуляции с целью атаки. О, это отдельная песня! Сейчас я постараюсь перечислить все, в том числе «язычковые», способы борьбы с вражьими когортами:





а) с помощью языка взять в рот и смачно каркнуть;
б) с помощью языка превратить врага в яйцо и пульнуть этим полуфабрикатом в любую сторону;
в) с помощью зада подавить сопротивление противника (жестоко);
г) с помощью камней, скал и т.п. подавить врага полностью;
д) с помощью арбуза заплевывать врага до смерти;
е) с помощью льда — замораживать их (аки Саб-Зиро);
ж) с помощью огня — жарить несчастных (а-ля Далсим).
Но встречаются гады, которых так вот запросто лапами не передавишь. Это Боссы. Они в игре какие угодно, кроме добрых и ручных: начиная с тривиальной черепахи и кончая самим Браузером. И благодаря новой микроске-

ме, они огромны и очень красивы. Увы, программисты Нинтендо не добились лицензии на вставку в игру нашего любимого Big Boss'a, поэтому подручные Камака лишь в первое время кажутся неплохими бойцами. На самом же деле, к моему вящему сожалению, слабые места у каждого из боссов находятся слишком просто.

Йоши — не просто заурядная лошадь: он может по пути находить шары превращения, с их помощью он превращается в вертолет, подводную лодку, гоночную машину, паровоз, буровую машину, горнолыжника, а найдя спецшар, вы можете немного поиграть за Марио.

«...бирательная» сторона игры представлена кучей предметов, бесхозно валяющихся на дороге — монетки (100 —жизнь), красные монетки (очки), ромашки (бонусы), арбузы и шары (оружие), звездочки (плюс 1 секунда времени), 1-UPs и так далее. Из того, что вы собрали на ...ом уровне, складывается ваш этапный рейтинг:

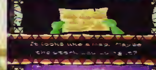
Неужто вы их еще не узнали?

HUH?! ?



Полезиые советики:

1. собирвйте все, что попадается нв пути, ради хорошего приза можно даже пожертвовать жизнью;
2. старвйтесь экономно расходовать предметы, заработаииые в бонусвх;
3. улетевшего Мврио ловите языком — так быстрее;
4. дабы поигрвть со своим приятелем в мини-игры, ив карте любого мира зажмите «Select» и наберите X,X,Y,B,A;
5. СУПЕР ПОДСКАЗКА (эксклюзивно для «Великого Дрвкона» от Lord Hanta): если вы пройдете любой мир, заработав по 100 очков на каждом из этапов, то откроется экстра-уровень.



красные монеты + ромашки + время. Чем ближе рейтинг к 100, тем ближе вы к...
Собрав от одной до пяти ромашек, вы имеете возможность сыграть на одном из шести бонусов, в которых можно заработать ценные призы, а можно и проиграть последнюю рубашку, тьфу, попону, в рулетку. Следует учесть, что призы, заработанные в бонусах, можно сохраннть н использовать в нужный момент — например прибавить себе временн в трудную мннуту...
Ну, а пройдя все мнры этой велнколепной нгрушки, вы узнаете, что же случнлось с братьями, Браузером, Камеком н пнчно аистом. Конечные заставкн даже лучше, чем в «Donkey Kong Country».
Удачн Вам в мире «Yoshi's Island»!

Lord Hanta

SYNDICATE

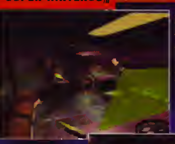
Живеиько представим себе наше будущее. Правда здороао — это аысокоразаитый и экологически чистый синеиький шарик, аращающийса вокруг Солнца по своей стабильной орбите (без сахара) и аедущий кровопролитную, но саатую войну за священные идеалы демократии и человечества с аараарски иастроенной, ио тем ие менее технически корошо подкоаанной расой иопланетнык чужик. Есть еще аариант: загниаающий после очередной аойны локального значения с применением адериого оружив, псикотропнык лучей и школьных портфелей кусок клама, болтающийса по той же стабильной орбите вокруг фонара, назыааашегоса когда-то Солицем; асем мудро заправлает безумный тнран, против которого боретса кучка безумцев, сражающааса за идеалы какого-то там светлого прошлого во има не меиее призрачного «светлого» радиоактианого будущего.

И как всегда есть нечто средиее, которое на поаерку нрааитсв более всек остальных. Я гоаорю о процветающик урбанистическик райскик садак, накодащикса, вестимо, посреди выжженных радиоактианык пустыиь и радующик глаз адоаитык свалок. Нет, признайтесь, что может быть лучше дла искушеииого игрока. А если добавить к зтому делу элемент стратегии и упраалеиченской игры а духе Воакиньк Metal Marines, то получите классную игру, сделаниую а жаире киберпанкоаскик приключеиий. Именно такой нужной во всек отношениак игрой можно назаать и Syndicate от фирмы BullFrog.

В общем, иа арема игры аам прадлагается стать Менеджером, Обеспечиаающим Полное Соотаетстаие (боеаых операций), сокращенно М.О.П.С.(б.о.), приаодвщим в жизнь идею мироаого господства над миром одной маленькой (это только сначала так кажетсв, с иеприаычки) корпорации. Но СТОП, все по порадку.

Перед вами 2053 год. Вса перенаселеииав планета осознанными семимильиыми шагами, с гордо поднатой голоаой, даижетсв к очередиой аеликой депрессии. А тут еще а Пентагоне кто-то не со злого умысла положил ааленок на пульт управлениа адерными ракетами; так не стало концерна Мерседес-Бенц и еще примерно полоаины предприатий дружествеииого Гермаиии Детройта. Российские ракеты, пущеииые по так и неаыаснеииым обстоательстаам, остааили от этнх самык обстоательств одни воспомииаиив. В общем, как ие страиио, третьа мироааа аойна обошлась малой кровью: аскоре о ней просто позабыли. После этого небольшого ЧП (чрезаычайного происшестаиа, о Черном Плаще ие может быть и речи) мир стал состоять из патидесяти промышлениых зон, обеспечиаающик себа асем иеобходимым аплоть до галстукоа-бабочек.

Наука тоже сделала несколько феноменальнык открытий. Например, стала возможным имплантациа человеку кибернетическик конечностей, что позволвло увеличить физические характеристнки подопытиого «кролика» а пать — шесть раз. Был так же открыт способ клоирооваииа индиаидуумоа, что позаолило получить дешевую в изготовлеиии и абсолютно не опла-

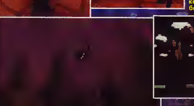


чиваемую рабочую силу. И самое важное — была создана микросхема, вживляемая в мозг и позволяющая контролировать рассудок носителя, а также уровень адреналина в крови и прочие звериные инстинкты (ох, как я все это дело люблю и уважаю). Естественно, все это хозяйство было поставлено на вооружение обнаглевшими мега-корпорациями, руководители которых спали и видели себя едиными и полноправными правителями урбанистических джунглей. Вам предстоит осуществлять мечту своего босса, попутно (как я подразумеваю) лелеять коварные планы по становлению себя, умного и красивого, на место вашего предводителя.

Ну-с-с-с, приступим. Трясущимися пальчиками утопляем кнопку «Start» в корпус джойстика и вперед, к великим свершениям. Первое, что вы перед собой видите — это карта мира, разделенная на те самые пятьдесят зон, о которых говорилось ранее, и все их вам предстоит захватить, простите, присоединить к своей будущей процветающей Империи имени себя, Всемогущего. Краем глаза можно заметить, что под картой находится куча окошек — пиктограмм с совершенно не похожими друг на друга значками. Начну по порядку слева направо. Итак, первое окно — изображение глобуса, который при детальном рассмотрении оказывается картой с плацдармом захвата. Вам предстоит выбрать страну, которая в данный момент доступна для совершения набега и, нажав кнопку «Y», перейти к следующему окну с изображением некого документа. Кстати, из захваченной зоны можно вполне накачать денег, просто повысив налоги.



Самые пытливые «англичане» уже поняли, что это описание миссий, а для тех, кто еще не постиг всех тонкостей английского языка, я приведу возможное содержание заданий для того, чтобы облегчить захват власти над миром. Едем дальше, мои дорогие наемники и убийцы. Видите пиктограммы с мужиком? Не пугайтесь — это камера хранение неиспользуемых рабочих рук. Следующая картинка — мое любимое: всякие там дробовики, пулеметы, бомбы и прочие весомые аргументы, короче, это тот джентльменский набор, без которого ни один профессиональный шпион не выходит из дома. Следующая картинка меня всегда веселила: я знал, что у американцев





ик спейсшаттлы на дровах летают, но чтобы а две тысачи бородатом году биоимплантаитм прианнчивались слесариыми ннструментами — узнаю влервые. Предлоследнвв ликтограмма представлвет иезаменнммй датчик асех изобретателей, а нмеиио, лампочку. И именно изобретательстаом, точиее его финансированием, аам н придетса здесь заиматьса. Равиомерно распределайте ваши н без того крошечиые финансы и лрнступайте к серьезным изысканиам только тогда, когда у аас лод контролем будет котя бм десять зон.

А теперь лриготоаьтесь, ибо а буду вас загружать характеристиками оборудованиа и оружиа, с которым аы будете иметь дело. Поначалу у вас а раслораженин не так много оружиа: асего пять аидов, но по коду игры вм найдете иоаые, более соаершеиимe и дальиобойиые, аиды устрашеиив иаселенив.

1) Убедитель (Persuadotron). Служит длв заквата агеитов противиика, а так же мириык жителей, в которык заиитересоаано ваше рукоаодство.

2) Пистолет (Pistol). Назначение и без того поиятно. Самое слабенькое оружие из всек, что сказываетса на его цене.

3) Ракетиая устаиовка (Gauss gun). Самое мощное из аообще сущестаующик на данный момент пушек. Нет, люди, это не пушка, это карманиав гаубица. Правда, асе улираетса а цеиу. Патьдесат тысач а местной аалюте это не шуточиые деньги. Да и трема амстреламн не шибко настрелаешьсв.

4) Дробоанчок (Shotgun). Ок люблю а эту штуку. Ребата — это Doom. Порой прнатно бывает набнть саинцом грудную клетку противиика, даже если он размером с мурааья. Да и цеиа в даести лятьдесят золотых всегда приемлема.

5) Узи (Uzi). Ои самый. Маленький и комлактиеньким, ои иикогда не будет лишиим в аашем арсенале.

6) Пулемет системы Готтлиига (Mini-gun). Наиболее скорострельиаа тема дла горвчик днскуссий с противииком. Всегда берите с собой коть одии.

7) Лазер, ои н в космосе лазер. Советую брать его иа те мнссии, где надо кого-ннбудь «убрать». Как гоаорил (мир его праку) мой «любимый» шеф: «Все должно быть без шума, пыли и сандетелей».

8) Огиемет системы «Морозко» (Chiller). Плюетса не лривмчной струей огнв, а жидким гелием, способиым свалить с ног любого вражеского киборга. Очеиь рекомендую использоаать лри разгоне демонстраций.

9) Винтовка Драгунова с оптическим прицелом /аерсив 5,5/. Ее корошо использовать в теракток, направлеииык против коикурирующнк корлораций (то есть лочти всегда).

10) Медлакет (Medikit). Тот кто ие зиает, как использовать аитибнотики по значению, рекомендую еще раз посетить ускореиный курс лодготовки тиранов, диктатороа и душегубоа.

11) Бомба с часовым механнзмом «Сюрлриз». Куча врагоа, пританашаясв в здаиин точио пожалеет, что оказалась там лосле того, как тоненькое пищаиие часоаого механизма лре-

аратилось а громкий «бабак» и песни ангелоа на небесак.

12) И последнее из того, чем аы будете располагать к концу игры — это персональный щит. Штука, полезная ао асек отношенивк, так как даже из гаубицы ее пробить, уаы, нельзя, о чем я неоднократно жалел, пытаясь смешать с землей прущих на менв наемников.

Так-с, теперь погоаорим о самом саятом для каждого киборга — о конечностяк. Не стовщав на месте наука разработала три версии биоимплантантоа, позаолвющих удасятерить физические характеристики любого чаловека.

Существует шесть аидов имплантантов:

1) ноги — позаоляют агентам быстрее паредвигатьсв;
2) грудная клетка — повышает щансы иа аыжиаание;
3) сердце — ускоряет обмен вещаств и убыстряет реакцию;
4) руки — позволвют насти больше оружия;
5) глаза — повышают точность стрельбы;
6) мозг — отвечаат за контроль уроаня адраналина а кроаи (пояснвю: агент, остааленный «на шухере», сам аедет огонь, причам весьма метко).

Поначалу вы располагаете только параой аерсией биоконечностей, и поэтому, как только у вас не будет проблем с финансами, сразу же начинайте исследоаания а этой области, на оружие на отвлекайтесь, асе придет со аременем. Так аот парвое, ао что надо акладывать даньги — это разработка грудной клетки. Далее, аы просто обвзаны изобрести ноги, ну а потом, по своему усмотрению. Ниже я приаеду достоинства всек трек версий, а на недостаткак постараюсь не останавливатьсв, да ик и так не очень много.

Параая, самая простая аерсия, обладает самыми минимальными характеристиками. Единстаенная, заслуживающая анимания имплантация — это глаза с инфрадатчиками и никуда на годным прибором ночного аиденив, и мозг, позаолвющий с помощью «убедителя» контролироаать агентов противника. Первав версия рук и грудной клетки, а также и мозга, чаща всего используется клонами — строителями, которые имеют дело с тяжелыми прадматами, напримар, с бетонными блоками килограммов по пятьсот васом.

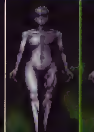
Вторая версия, как аы уже догадались, являтся самой среднай из всек трек. Самой нужной вещью ао аторой варсии ввляется грудная клетка, так как она самогенерирующаяся (по-русски это значит, что вам на асе наплевать с Эйфелевой башни), и успешно может выдержать подрвд два десятка прямых попаданий. Ноги тоже аажнав деталь, позаоляющая ускорить движения подконтрольного агента. Иногда это очань и очань полазная способность.

Ну и наконац, самая последняя и крутав, третья аерсия. Даа киборга, полностью оснащенные тратьей версией, могут без асвкого труда аыполнять наисложнейшие заданив. Без загрызения совести кидайте все свои средства на разработки третьей аерсии, могу аас заверить, вы не пожалеете ни об одном потраченном баксазоиде. Чего стоят, напримар глаза, судя по аннотации адаптированные с военной аерсии. А вы, нааерное, догадываатесь, что а армии сидят не дураки (упал —отжался). Грудная клетка тоже не простав, а с сюрпризом — ааш агент умирав, не просто остается валвтсв посреди улицы подобно мещку с картошкой, а далает громкий «бабак», испаряясь сам и испаряя аместе с собой окружающих его агантов.

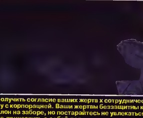
В общем таперь, когда вы вооружены всеми необходимыми саедениями, пора аас познакомить с внутренней начинкой предстоящик миссий. Каждав миссия, уж будьте уверены, состоит из котя бы одного заданив, асего же ик может быть шесть. Далее я приаеду описание всех возможных заданий и постараюсь описать трудности, с которыми аы можете столкнуться.

ASSASINATE PERSON — найти и уничтожить. Вам придетсв аыполнить не одно подобное задание. Ничего сложного а этом нет, однако иногда терминируемые объакты накодятся под окраной сторожеаык роботоа, в общем-то не прадставляющих особой опасности.

PERSUADE PERSON — оператианая промыака мозгоа. Вам предстоит при помощи «Убедителя»





получить согласие ваших жертв к сотрудничеству с корпорацией. Ваши жертвы беззащитны как слон на заборе, но постарайтесь не увлекаться и не прихватить с собой парочку «ненужных» личностей. С помощью таблицы, находящейся справа, вы можете узнать, сколько вам нужно «убедить» обычных жителей (для определенной версии мозга) для того, чтобы прихватить с собой вражеского агента.



Версия 1. Минимум 4 законопослушных жителя и один полицейский андроид.
Версия 2. Достаточно двух роботов — охранников или трех граждан.
Версия 3. Хватайте первого попавшегося доходягу и вперед — промывать мозги.

ELIMINATE AGENTS — все проще пареной саранчи; вам всего лишь надо отправить в лучший мир пяток — другой вражеских наймитов. Старайтесь избегать больших скоплений уничтожаемых объектов, для них вы тоже, в некоторой степени, объект, а вы прекрасно понимаете, что за этим может последовать.

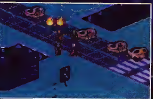


УПРАВЛЕНИЕ

Крестовина — *передвижение отряда*
«А» — *стрельба*
«Х» и вверх — *поднять лежащий объект*
«Х» и вниз — *опустить находящийся в руках объект*
«Х» и вправо или влево — *менять лидера группы*



ELIMINATE ENFORSERS\GUARDS — уничтожить чем-то не угодивших служителей закона или не менее не угодивших охранников. Активное сопротивление вам будут оказывать лишь легавые, но что они могут сделать своими хиленькими дробовиками и узями против сокрушительного огня четырех пулеметов.



TAKE OBJECT — просто-напросто выкрасть и вынести с поля боя, под перекрестным огнем, разумеется, чемодан (в нем ценный веник) или сверхсекретное оружие, которое потом можно обратить против супостатов.

DESTRDY чего-то там — рвануть объект к чертовой бабушке (мое любимое занятие). Советую делать это с грохотом, используя бомбу или ракетницу.

Вот вроде и все, приятных разрушений, больших жертв и захваченных стран.

Duck Wader

SUPER MARIO ALL-STARS



Да! Старому боевому роботу тоже приходнтся брать в рухи джойстик. Не было бы печали, если бы игры типа «Кнбернатор» и т.п. не напоминали опять былые денечки, опять космос, опять боеяых товарищей — роботов, опять слаяные походы по бескрайним долам нашей маленькой галактики.

Где найтн отдых усталому металлическому сердцу? Есть такое место — «Super Mario All-Stars».

Здесь ясе сверкает хак начищенная медная сковородка. Любая из четырех игр, вошедших я этот сборник супер-классик-хитоя фирмы «Nintendo» — как сон в летнюю ночь. Висячне сады Семнрамнды, кисельные берега и молочные реки.

Вот только экологически нечистые паровозы мешают полной грудью дышать идиллией. Да еще тортилки. Лезут прям в глаза, нету никакого спасения от них.

С ними лучше по-тарзански. Прыг на спину, подъем его переяоротом и труааааа — в близлежащую пластмассояую пропасть. И поделом. Кстати когда его подымаешь, он такой забаяный — сучит холесиквми н улыбается.

При проходе мнмо «Super Mario Bros. 2», тронулн сердце нежные яоспоминания. Где-то я уже яидел эти улыбающиеся репки. Да! Это было на планете Перпендикулярпарумтурам. Там онн растут на грядочках, улыбаются друг другу, машут прнветлнво красною ботвою. А потом их я салат режут... Убийцы! Представляете, их едят, а они глядят... так ласкояо. Великий Космос!

Кстати юбки, оказыяается, не только для красоты лучшей, хоть и маловато читающей «Великий Дракон», половину челояечестяа, но также н парашют-крыло. По крайней мере, принцесса на юбке прямотакн парит над землей. Красиво и прнятно — как бабочка!

Так что если не хотите в полете хак Луиджи позорно ножкамн крутить — играйте сначала прннцессой, а затем — по удобству.

Все прочне нгры на этом картридже также являются римейками классических игр про Марио-братьев.

И если яам надоелн кнбернетические заумности, хватайте хартридж, пих его я Супер Нинтендо н два дня нежных яоспоминаний о восьми битах яам обеспечено.

РБШ-17М



Финансовые успехи многих кинофильмов букаальио не дают спать фирмам-игрушкопроизводителям, это факт. Иначе с чего бы они каждый мало-мальски удачный фильм переносили в формат видеоигр. Манящие шестизначные цифры прибылей действуют как мощное психотропиое оружие и чуть ли не силой тащат программеров, дизигнеров и саунд-композеров к иасиженным рабочим местам. Раньше на ниве киносуперменоиспользования трудился «Ocean», ныне этим занялся «Acclaim». Итак, на зкраие — «Судья Дредд»!

Начинается наша история в начале славного 21-го века, когда процессоры «Pentium» потиконьку начали выбрасывать иа помойку, а приставка «SNES» нашествии клолов, а она, причина, была в работе рядоаого Судьи Джозефа Дредда. Поняли это рукоаодители и решили послать нашего героя куда подальше, а именно — в окраииные районы мегаполиса, куда болае 50-ти лат ие ступала нога полицейского. Легенды говорили, что там аодятся каннибалы, дети играют а песочницах из чистого героина, и что во всем районе нет даже злементарного спутникового телевидения, не гоаоря уж о водопроводе.

Так что пока все Судьи трудились в поте лица, Дредд сидел на облучке своего хоаерцикла, смазывал маслом пистолет и мелаихолично поглядывал иа царящую кругом неразбериху. Тем временем, из колонии усиленного режима «Ас-

JUDGE DREDD

сокрвнилась лишь у упертык коллекционеров. И жизнь, вопреки мнению многик фантастов, ароде бы наладилась. Питалось население Земли исключительно харчем из обрезков полизтилеиа, отдыхало по дикому блату в Чернобыле, поскольку лишь там сохранилась, коть и тронутая, природа. Одна проблема — слишком много развелось всяких кримииальных элементов.

Поэтому мзрия города Мега-Сити (где и проискодит наша история) решила сформировать ноаое бандформирование, тьфу, подразделение. Звали этик суперменов Судьи, и были зти люди а хромированной форме с внушительным комплектом спецсредств. Судьи работали эффективно и без проволочек ставили изгоев-преступников к стенке. Но через несколько лет вдруг стало заметно, что что-то все-таки происходит не так, как надо.

Отцы города собрались на сейшн и подумали: «Че это у нас, мужики, население в городе неуклонно сокращается?» Думали они, думали, все искали причину усушки народа а какой-нибудь сибирской язве, элидемии геморроя или

СУДЬЯ ДРЕДД

пеи» сбежал особо опасиый элемеит по имени Рико. И обуяла его ненааисть беспричинная к рядовому труженику дубинки Джозефу Дредду. В результате его козней Дредд был сослаи еще дальше за 101-й километр в колонию особо строгого режима. Но Дредд удрапал оттедоаа и вернулся в город, чтоб справедливость навести.

На этом сюжеты фильма и игры начинают медленно, но неуклонно расходиться. И это не удиаительно — игра сделана не по фильму, а а осноаном по комиксам Джона Вагнера («Fleetway»), так что сюжет фильма заканчивается примерно на середине игры, и дальше идут чисто комиксоаые навороты.

В игре поначалу Дредду приходиться заняться усмирением войны каарталов, для чего он должен повзрывать все приготовленные боевиками на голодный год боеприпасы. Не успевает остыть пистолет, как нашего героя посылают в «Аспен» осаобождать заложников (которых ароде бы в фильме не было...). После этого подвига путь Дредда

лежит в пустыню, откуда неплохо бы выбраться. Вернув себе все регалии и прочие сухпайки, он напрямую занялся уничтожением вражеского проекта «Янус» в его корне и стиранием с лица земли Рико.

Отлупив его в опутанной стройлесами статуе Свободы, Джозеф отправляется вызволять из беды другую колонию, где зэки спрятали опасные химикаты и угрожают взорвать все на свете.

Хотя этого в фильме не было, перестреляв химикатм, Дредд решает спасти неведомо откуда взявшийся спецкорабль «Justice-1», населенный под завязку уцелевшими роботами Рико. Именно здесь имеется самая интересная миссия игры — поиски кристалла.

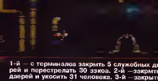
Если вам удастся это сделать, то после поздравлений вас перенесут в прошлое убивать Судью Смерть. Убить его надо целых три раза, постоянно захватывая его души (патрон «Сопля Зеленая»), а уж после вы удостоитесь конечной заставки и прочих земных благ. У-р-а-а!!

Теперь я дам описание всех этапов, указав миссии, которые необходимо выполнить для успешного окончания игры, а так же приведу некоторые полезные сведения.

РАЙОН «HEAVENLY HAVEN», война кварталов, 2 отрезка. 1-й — уничтожить 28 тюков с оружием и перебить 12 преступников. 2-й — уничтожить 16 тюков и отстрелить 7 бандитов.

БОСС — особо опасный рецидивист «Паленый», не опасен. Для его скорейшего убиения полезно стоять меж двух бочек и стрелять, стрелять...

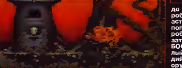
КОЛОНИЯ «АСПЕН», тюремный бунт, 3 отрезка.



1-й — с терминалов закрыть 5 служебных дверей и перестрелять 30 зэков. 2-й — закрыть 6 дверей и укосить 31 человека. 3-й — закрыть 4 двери и усмирить (навсегда) 17 уголовников.

БОСС — амбал в лифте, элементарно гасится любым оружием, особенно если стоять на платформе справа и кидать чем-нибудь тяжелым.

ПРОКЛЯТАЯ ЗЕМЛЯ, скитания Дредда, 2 отрезка. 1-й — найти умирающего судью Фарго и порубать энное количество людоедов. 2-й — убить босса, отобрать у него книгу Закона и расстрелять другую банду отшельников.



БОСС — почти ручной людоедик с ракетной установкой в руках и голодным детством за плечами. Мочится элементарно — стойте в углу (желательно в левом) и уворачиваясь от ракет, стреляйте.

КОММУНИКАЦИИ МЕГА-СИТИ, возвращение Дредда, 2 отрезка. 1-й — собрать 6 тюков с боеприпасами и расправиться с 11 преступниками.



2-й — собрать 8 тюков и отправить на тот свет 20 крим. элементов.

БАШНЯ СУДЕЙ, атака Рико, 2 отрезка. 1-й — достичь палаты Консулов (на верхнем этаже) и арестовать (не убить!) 12 наемников. «Арестовываются» они после одного попадания «Grenade». 2-й — найти компьютер «Януса» и пленить некоторое количество наемников.

ОКРЕСТНОСТИ ЛАБОРАТОРИИ «ЯНУС», агония Рико, 5 отрезков. 1-й — доехать на ховерцикле



до статуи Свободы. 2-й — разрушить трех ABC роботов. Они обычно взрываются после двух встреч грудью с «High Explosive», но еще нужно попасть... 3-й — проделать то же самое с 8-ю роботами. 4-й — отключить 3 терминала и взорвать 18 камер клонирования. 5-й — убить босса.

БОСС — сам Рико. Это, безусловно, самый подлый босс в игре, так что мочите его из всех орудий, не забывая подбирать «Flare», только этим оружием его можно поразить. Рико убить

крайне сложно, но можно — старайтесь не ронять патроны, которые ои выбрасывает, да и сами не упадите в пропасть. Весьма эффективно использовать самонаводящиеся ракеты и «High Ex.» (это вообще штука на все случаи жизни).

КОММУНИКАЦИИ «ЯНУСА», атака диверсантов, 2 отрезка. 1-й — убить трех «Gila Munja», девушек в робингудовской одежде, передвигающихся исключительно кувырками, и покрошить 34 врага. 2-й — те же «Gila Munja», но уже в количестве 14 штук, а также разнести 22 противника.

БОСС — предводительиица «амазонок» на лихом коне, вернее звере неопределенной породы. Крику много, толку мало. Лучшая тактика — когда зверь прыгает на платформу в центре, бить его снизу, а когда он прыгает вправо, то просто перепрыгнуть. И еще — бойтесь сетки, которую дама регулярно швыряет.

ЗАВОД ХИМ. ОЧИСТКИ, опять тюремный бунт, 2 отрезка. 1-й — уничтожить 15 канистр с «RC4» (особо опасная выжимка лосиного помета) и освободить 4 заложников. 2-й — опять канистры, но уже 19 штук, 8 заложников и куча зэков...

ГОРОДСКИЕ НЕБОСКРЕБЫ, беспорядки, 2 отрезка. 1-й — перестрелять всех скайсерферов и убить энное количество преступников. 2-й — опять серферы, но чуток побольше, и босс.

БОСС — главарь всех скайсерферов Майк «Ватные Ноги», слабак... Убить легче, чем у ребенка леденец отобрать — используя летающую платформу, доберитесь до верхней балки и оттуда стреляйте сколько влезет.

БАЗА «JUSTICE ONE», атака диверсаитов, 3 отрезка. 1-й — закрыть 3 служебные двери и разнести в клочья 27 диверсантов (самый сложный отрезок игры). 2-й — опять 3 двери, 16 врагов и один Вы. 3-й — найти IJO кристалл (он спрятан в потайном ходу, поблизости от одного истребителя); последний раз уничтожить 14 гадов (УРААА!!!).

БОСС — таракашка, которого вы уже два раза видели эпизодически. Действует он весьма однообразио, и если бы не длинные усы, был бы



совсем безопасеи, а так пару раи вы себе все равно схлопочите, если ие догадаетесь использовать ракеты.
ВНЕШНИЙ МИР, последний оплот зла, 2 отрезка. (Примечание — чтобы не убивать боссов по два раза, рекомеидую после битвы закватывать ик души). 1-й — убейте скелета с трезубцем (против иего лучше повиснуть иа какой-нибудь лиане и стрелять до опупениє) и мага с реитгеновским аппаратом (главиое — убить его быстро, так как его альфа-лучи крайие болезиеииы, пользуйтесь самым сильиым оружием). 2-й —убейте Судью Смерть (самый сильиый босс в этом этапе, должен сдокиуть быстро, ииаче замучит) и иепонятиого мужика (слабак— опасеи только в ближием бою). Вылетит голова в шлеме, пару раз попадите ей в открытую пасть чем-иибудь тежелым (High Ex, к примеру), и из головы отлетят сразу четыре души. Запузырьте им всем одиовремеиио, и все. ИГРА ПРОЙДЕНА!!!

СПИСОК ОРУЖИЯ К ИГРЕ:
Ricochet — усмирвет врагов (ие всек).
Grenade — мощиая штука, вообще, и против иаемииков, в частиости.
High Explosive — ВЕЩЬ!!! Расходуйте экономио...
Incendiary — гильза с иапалмом.
Armour — не особо нужные ракеты.
Heat Seeker — вот это в люблю — самонаводвщиеся ракеты.
Double Whammy — сдвоеииые ракеты, тоже пригодется.
Boing — позволвет запузыривать души противииков.
Flare — те «солнышки», которыми мы забили Рико.

РЕЗЮМЕ: длв меня в мире есть две тайны — место рождения Big Boss'a, и бухгалтерия фирмы «AccLaim». Издавать в год 20-30 игр и окупать растраты с одной-двук?! Так и в этом случае: блестящая графика, иеплохой сауидтрек, сюжет иичего. Игра лучше, чем «Jurassik Park 2», «Batman Forever» или «True Lies», хотв чуток уступает «Star Gate». Короче — «Судьв Дредд» длв Super NES'a — корошая игра, ио графика лучше сюжета.

Lord Hanta

D Дракон

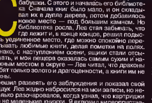
Этим летом в окрестностях моей пещеры появился Лев. Несколько дней он явно осматривался и, наконец, устроился под большим вязом. Неделю спустя там же я заметил несколько огромных ящиков и потертый кожаный диван.

Всякий раз, выходя погулять, я видел одно и то же: водрузив очки на кончик носа и вооружившись огромным карандашом, Лев размышляет над пожелтевшими страницами. Мне не хотелось беспокоить его по пустякам (я, ведь, и сам не люблю, когда мне мешают). Так продолжалось до осени.

Однажды вечером, когда небо заволокли тучи, а землю окутал густой туман, раздался громкий стук в дверь. На пороге стоял Лев. Он обратился ко мне со словами: «Уважаемый сосед простите, что отрываю Вас от дел в столь поздний час»... Лев говорил долго и витиевато и, сам того не замечая, переходил с одного языка на другой. Я, правда не сразу, понял, что он просит разрешения поставить ящики со своими книгами у меня в пещере. Памятуя, как у меня самого чуть не расплавились все записи, я посоветовал Льву опубликовать рукописи, чтобы они не пропали. И тут выяснилась удивительная вещь — оказывается, Лев ничего не пишет. Он завзятый книгочей. Я быстро перетащил ящики в свою огромную прихожую, где не так жарко, и предложил там же поставить кожаный диван. Но Лев, не большой любитель слишком глубоких пещер, уже облюбовал небольшую расселину с противоположной стороны моей горы. Я пригласил соседа заглядывать ко мне на огонек, так мы и подружились. Вот что он мне рассказал.

Hook

бесстрашный и беспощадный капитан КРЮК



Свою первую книгу Лев получил в подарок от бабушки. С этого и началась его библиотека. Сначала книг было мало, и он складывал их в дупле дерева, потом добавилось новое место — под большим камнем. Но библиотека росла, Лев стал забывать, что где лежит и, в конце концов, решил подыскать уединенное место, где можно спокойно перечитывать любимые книги, делая пометки на полях. Однако, с наступлением осени, ящики стали отсыревать, и моя пещера оказалась самым сухим и надежным местом в округе — Лев читал, что драконы любят только золото и драгоценности, а книги им не нужны.

Я решил развеять его заблуждения и показал свой сундук. Лев жадно набросился на мои записи, но несколько разочаровался, когда узнал, что картриджи это не меленькие книжки. Я включил видеоприставку и продемонстрировал лучшее из своей коллекции. Льву очень понравились «Маленькие братья-ниндзя», особенно дворец лотоса, где звучит мелодия из «Шахерезады» Римского-Корсакова. Но большинство игр ему показались слишком легкомысленными и не похожими на книги, и вообще, Лев все время переводил разговор на свои любимые сказки.

Чтобы порадовать Льва, я специально стал искать игру по мотивам какой-нибудь детской книги, и, перелистывая 11-й номер «Видео-Асс» Dendy, нашел то, что нужно. Правда, игра «Hook» имеет лишь отдаленную связь с классической литературой (она сделана по мотивам фильма, задуманного как продолжение сказки Джеймса Барри «Питер Пэн»). Но когда Лев ее увидел, то горячо одобрил мой выбор. Ведь одно дело читать про прекрасную страну Нетинебудет, разглядывая цветные картинки, а другое дело увидеть все это «живьем» во время невероятных приключений. Да что там говорить, эта игра напомнила мне и собственные путешествия, предпринятые в пору юности... но это уже другая история.

КРЮК

*«Йо-хо, йо-хо, асегда алеред,
Я покажу вам трюк:
Вы амиг загнетесь, как пожмет
Вам лалу слаавный Крюк!»*

Итак, повзрослевший Питер Пэн а поискак саоик детей аозаращается а Нетинебудет. Однако, с тек пор, когда Питер был здесь лоследний раз, многое лерменилось. Праада, Потерянные мальчики еще ломнят храброго озорника, ушедшего а мир азрослык людей, но у них теперь новый предводитель — Руфио, и он не намерен подчинатьса лераому астречному самозванцу. Вам предстоит анoвь покорить волшебную страну, на деле доказать Потерянным мальчикам саое праао называться Питером Пэном и сразиться на пиратском корабле с коварным Джезом Крюком.

В начале игры вы видите часть карты страны Нетинебудет. На этой карте точками отмечены этапы, которые вам придется преодолеть. Чтобы было легче ориентироаатьса откуда куда можно попасть, я составил общую скему всех этапов, но их совсем не обязательно проходить в том порядке, а каком они пронумерованы (хотя, кое-куда можно лоласть, лишь пройдя асе предыдущие этапы). Этапы бывают трех видов: сухопутные лабиринты, где нужно собирать лредметы (они обозначены числами); лодаодные лабиринты (обозначены буквой «S»), здесь тоже нужно собирать предметы; полет за лризами среди облакоа («F»); поединок («O»), а первый раз — с Руфио, ао второй раз (после этапа «HOOK TOWN») — с самим Джезом Крюком.

С полетами все достаточно просто (особенно после «Star Trek, the Next Geleration»). Поединки — тоже аещь привычнаа: «B» или «Turbo B» — удар мечом, «B» или «Turbo B» + назад — блок, «A» или «Turbo A» — прыжок и переаорот а другую сторону. Исследуа морское дно («A» или «Turbo A»), можно всллыаать на поверхность и полностью восстанавливать жизненную энергию.

А вот в сухопутнык лабириитах («A» или «Turbo A» — прыжки, «B» или «Turbo B» — удары мечом, джойстик вниз — взять лежащий предмет) приходитса на асем экономить, поэтому-то а ик лронумероаал на общей схеме и для каждого составил подробный план. Вот слисок асех сухопутнык эталоа. Номер соответстаует числу, обозначающему данный этал на общей скеме, а а скобхах указано количество предметоа, которые надо на этом этапе собрать:

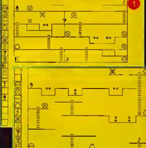
1 — GHOST MINE (S), 2 — THE LAGOON, 3 — PIRATE FOREST, 4 — NEVER TREE, S — WOOO LANO, 6 WINTER LANO, 7 — PIRATE TOMB, B — SNOW PEAKS, 9 — INLANO LAGOON, 10 — HOOK JUNGLE, 11 — SKULL CAVERN, 12— PIRATE TOWN, 13 — HOOK TOWN.

Общая схема всех этапов страны Нетинебудет.

11 10 F 7 F 6 F 9 8 F 5 S F 13 12 D 3 2 F S D 1 F S 4

Буквой «F» обозначены этапы, в которых приходится летать, «S» — плавать, «D» — поединок. Этапы, для которых нарисованы схемы, обозначены числами.

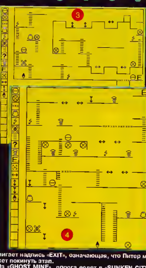
В начале, вращая лри ломощи джойстика стрелку а лравом нижнем углу экрана, вам нужно аыбрать между «GHOST MINE» на юге и «PIRATE FOREST» на заладе. Оба эти этала — сухопутные лабиринты, но а «GHOST MINE», ао-первык, можно найти детектор металла и, собираа зарытые клады (чтобы появился сундучок, надо немного лостоять в том месте, где детектор пищит), увеличивать количество набранных очкоа, а ао-аторык, там есть Потеранный мальчих, который не пропустит вас дальше, пока Питер не соберет а округе асе нужные предметы. Такие ребята астречаютса и на других эталак. На схемак я их обозначил как контрольные пункты.





Чтобы было легче разобраться в схемак, приаеду нехоторые лояснения.

В каждом сухопутном лабиринте аы можета астретить верную фею Тинкербел. Она будет сопровождать вашего героя (асли он предварительно залacется наперстками) и ло лераой же команде Питера («B» или «Turbo B» + вверх) налетит на арага (но при этом количестао налерсткоа уменьшается, так что больша полагайтесь на собственные силы). Когда вы идете по очередному этапу, а левом верхнем углу экрана чередуютса следующие сообщения: текущий запас жизненной энергии (ряд вертихальных черточек) и количество жизней, набранные очки, количестао наперстков, залас заездной пыли (для прыжков ло заездным дорожкам), а также сколько еще осталось собрать предметов. Когда все лредметы будут собраны, а лраaом аеркнем углу экрана за-



мигает надпись «EXIT», означающая, что Питер может покинуть этап.

Из «GHOST MINE», дорога ведет в «SUNKEN CITY», где предстоит собирать жемчужины и ракоеины. Здесь вы столкиетесь с еще одним сюрпризом. В правом нижнем углу на дне пежат часы. Ик обязательно нужно подобрать, иначе Питер не сможет покинуть этот этап, даже если будет мигать надпись «EXIT».

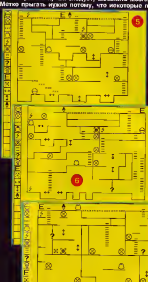
Прибежище Потерянных мальчиков, дерево Никогда («NEVERTREE») —пожалуй, самый оригинальный этап: здесь есть пружинящие стены, по которым очень удобно забираться наверк. К Тинкербел можно попасть только при помощи системы опускающихся вниз пистьев, и всюду видны атрибуты баскетбола — корзины и мячи (каждое попадание в корзину приносит 100 очков). Почти в самом коице этапа вас поджидает еще один опускающийся вниз пист, ио на него пучше не вставать.

После дерева Никогда вам предстоит полет («FLYING») на поединок с Руфио («FIGHT RUFIO»). В дуэли победит тот, кто первым распорет все застежки на куртке соперника. Поединок сам по себе не вызывает особых затруднений, так что рекомендую использовать его для освоения управления бойцом. Ведь аналогичная схватка с Джезом Крюком будет потрудней этой забавы. Потерпев поражение, Руфио возвращает Питеру его старый меч.

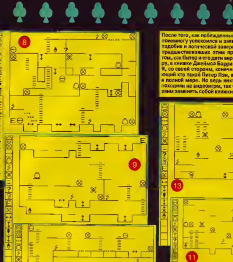
Когда доберетесь до «WOOD LAND», не удивляйтесь, что здесь выход расположен рядом с началом этапа. Питеру предстоит сделать круг и вернуться назад.

В «снежных» этапах «WINTER LAND» и «SNOW PEAKS» встречаются барьеры, которые можно толкать перед собой (я ик не стал указывать на схемах) и площадки, на которых надо прыгать до тех пор, пока они не провалятся (они обозначены так же, как и опускающиеся листья дерева Никогда). Здесь значками контрольных пунктов обозначены чудовища, которых сам Питер убрать с дороги не может. Тинкербел готова справиться с этой задачей, но торопитесь прошмыгнуть, пока чудовище ие вернулось иа свой пост.

В левом нижием углу пещеры «PIRATE TOMB» лежит рог. Это еще одно ценное приобретение для коллекции Питера Пэна. Осталась последняя пустая ячейка. Ее займет зуб, лежащий на дне «HOOK'S COVE». Чтобы пройти два последних сухопутных лабиринта «PIRATE TOWN» и «HOOK TOWN», Питеру потребуется метко прыгать и, как следует, шевелить мозгами. Метко прыгать иужно потому, что иекоторые пло-



После того, как побежденный Джез Крюк улетел за борт, Лев поиемиогу успокоился и заявил, что игре не хватает правдоподобия и логической завершенности (рассказа о собмтиях, предшествовавших этим приключениям, и мультфильма о том, как Питер и его детн вернулнсь в наш мнр). Вот, к примеру, в книжке Джеймса Барри...
Я, со своей сторонм, конечно согласен, что человек, не знающий кто такой Питер Пэн, вряд ли сможет оценить эту нгру в полной мере. Но ведь никто же не требует, чтобм книжки походили на видеоигрм, так что, может, и видеоигрм ие обязанм заменять собой книжки...



щадки расположены на пределе досягаемости, и встречаются блоки с крюками, которые хорошо катаются лишь тогда, когда вы напрыгиваете на крюк с разбега. А шевелить мозгами нужно для того, чтобы достать фитиль, установить бочку взрывчатки в нужном месте (эти места я обозначил специальным значком) и спрыгнуть на нее. Взрыв подбросит Питера за верхнюю границу экрана, и вам останется мягко спланировать на ближайшую площадку.

Последний этап — поединок с Джезом Крюком.

«Долго-долго смотрели они друг на друга.

— Заносчивый и высокомерный мальчишка, — сказал Крюк, — готовься встретить свою судьбу».

Схватка происходит на палубе корабля, а из трюма выглядывает неизменный помощник коварного капитана пират Сми и пытается нацепить на ноги Питеру гири. С гирями не очень-то попрыгаешь, и хотя капитан наседает, сохраняйте хладнокровие, ведь от исхода поединка зависит не только жизнь самого Питера Пэна, но и судьба его детей.

«И еще в мыслях у каждого ребенка есть его собственная страна Нетинебудет, и чаще всего — это остров, очень яркий и цветной, с коралловыми рифами, с быстроходным кораблем на горизонте, с дикарями и гномами».

G. Dragon

Вдохновленный увиденной и успешно пройденной игрой «HOOK», сосед Великого Дракона Лев, решил разразиться собственным сценарием игры. Уютно расположившись под раскидистым вязом, Лев стал думать, какую бы «бомбочку» подложить самым отъявленным геймерам, а также их папам и мамам. И сочинил краткое пособие с длинным названием:

КАК СОЗДАТЬ ИГРУ, СПОСОБНУЮ ИЗВЕСТИ САМОГО МАТЕРОГО ГЕЙМЕРА.

Вы — суперзлодей из телевизионной приставки, которому предстоит завлечь в свое царство любителя видеоигр и оставить его там в дурках. В начале у вас есть только деньги, на которые можно строить этапы, разводить монстров и покупать для игры различные возможности. После того, как предварительные схемы всех этапов будут готовы, начинаются испытания, а вам предстоит вносить необходимые изменения в свой первоначальный план, чтобы с честью выполнить все задания.

Первое задание. Вам необходимо убедить комиссию по цензуре разрешить продавать игру без возрастных ограничений. Для этого надо спрятать подальше свирепых и кровожадных боссов, а зловещие пейзажи замаскировать иллюстрациями из букваря для детсадовцев.

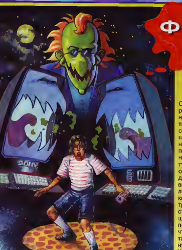
Второе задание. После того, как разрешение получено, ваш картридж появляется на прилавках магазинов. Тут надо сориентироваться, каких геймеров вы будете заманивать в свои сети. Если рассчитывать на простаков, дополнительных денег на обустройство этапов почти не потребуется. Просто сделайте главным героем персонажа из какого-нибудь популярного сериала и добавьте к названию игры число побольше, например «Винни Пух 2048».

Если же вы решили заманить опытного видеоигрока, придется раскошелиться на меню, английский (лучше русский) язык во всех сообщениях игры и систему паролей. Не забудьте, что бывалых геймеров больше всего привлекает как раз то, что приходилось утаивать во время первого задания. Поэтому стоит потратиться на потайные лазы, чтобы продавцы, демонстрируя картридж в магазине, иногда попадали бы туда, куда не смогла проникнуть цензура.

Третье, самое ответственное задание. Ваш картридж куплен и установлен в приставку. Начинайте изводить геймера. Тут многое зависит от опытности видеоигрока. Против простаков хорошо помогают подсказки на китайском языке (ведь, когда они покупали картридж, они не обращали на это внимания), призы, отравленные ядом, который начнет действовать на следующем этапе и длительные прыжки через пропасти с ограниченным запасом времени. Правда, ваша жертва может написать письмо с гневным протестом в адрес фирмы — разработчика, но пока придет ответ, вы успеете поднакопить деньжат и тщательно подготовиться к продолжению поединка. С опытным геймером дело обстоит сложнее — он редко отчаивается, может одолеть даже очень крутых монстров и, в случае чего, предпринимает попытки разгадать систему паролей. Тут уж приходится бешенно носиться по всему царству и залатывать дыры. Чтобы хоть немного выгадать время, можно установить несколько указателей, советующих видеоигроку отправиться в какой-нибудь дальний тупик на поиски того, чего там никогда не было, зато там есть куча совершенно бесполезных предметов. Ваш противник, конечно же, не знает заранее, что ему может пригодиться, начнет собирать все подряд и, когда позднее случайно наткнется на что-нибудь действительно нужное, то класть это будет уже некуда. Если же игрок подберет пароль, знайте, что он и сам толком не понимает, куда пароль его вывел, какие этапы остались позади и куда теперь податься. В этом случае почти безотказно действует сообщение типа: «Путь закрыт. Если вы хотите попасть дальше, нажмите RESET и, дойдя до предыдущего этапа, ищите нужный ключ».

Вот так этап за этапом вы лишаете геймера жизненной энергии и захватываете его внимание. Однако, независимо от опытности жертвы, нужно знать меру, иначе картридж окажется в помойном ведре, а в «Великом D» появится такая ругательная статья, что больше никто вашу игру в руки не возьмет. Поэтому, когда вы решите, что противник уже «дошел до кондиции» (или когда кончатся деньги), выходите на **решающий поединок.** Чтобы одолеть даже очень опытного геймера, на самом деле, требуется немногое

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ



Скажем, для начала постройте зал с сотней дверей, лишь одна из которых ведет к вам, а остальные таят мгновенную смерть, и регулярно перепрятывайтесь. Если же геймер ненароком угадает, заставьте его бешено уворачиваться на обваливающемся полу от смертоносных обломков бесконечно осыпающегося потолка. А себе подкупите телепортацию (чтобы регулярно переноситься из-под носа замотанного видеогероя в самые труднодоступные места) и бомбы (такие, что моментально отправляют на тот свет все живое, кроме вас, в радиусе десяти экранов). Если все подстроено правильно, ваш противник просто физически будет лишен возможности предпринять против вас какие-либо рвзумные действия. А если на такие аттракционы денег не хватит, можно сделать простенькую финальную заставку, которая, после вашей безвременной гибели, известит счастливого победителя (лучше опять-таки на русском языке), что только редкостные лохи умудряются набрать так мало очков и так долго проходят эту элементарную игру, а вот настоящие профессионалы...

Когда нужный эффект будет достигнут, поединок с любителем видеоигр завершится **красочной заставкой:** два часа ночи, разъяренные родители врываются в комнату, где перед телевизором сидит геймер в пижаме и трясущимися руками лихорадочно жмет кнопки. В следующую секунду видеоигрок с кляпом во рту уже привязан к кровати, а картридж как величайшее сокровище заперт в громадном сейфе под охраной свирепого бульдога и автомобильной сигнализации. Отныне вашей жертве придется целую неделю примерно себя вести и получать хорошие отметки, чтобы в воскресенье ей разрешили поиграть с ввми аж целых пять минут. Но на этом злоключения несчастного фаната не заканчиваются — ему снится сон, и даже во сне он никак не может справиться с вами.

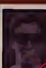


Лев под вязом

Иллюстрации Виктора Базанова

В КНИГУ РЕКОРДОВ

занесен результат тринадцатилетнего геймера Олега Шляповаленкова из поселка Жупаново (Камчатка) — почти месяц беспрерывной игры. Льдину, на которой с любимой приставкой расположился на отдых Олег, оторвало от берега и унесло в Тихий океан, и лишь через 27 дней прибило к берегам Аляски. Когда местные американцы бросились к мальчику с вопросом: «Что помогло тебе выжить без еды, питья и школы?» Олег ответил: «Отвали, лось! Из-за тебя кабабум запорол! А я, что, в Америке? Ну, прикол!»



Джон Карлтон Кейдж (1970-1996)

С прискорбием сообщаем, что всем нам хорошо знакомый киноактер и мастер боевых искусств Джонни Кейдж ушел из жизни в возрасте 26-ти лет. В наших сердцах всегда будет жить память о его ролях в фильмах «Развесистая нога 1,2,3», «Судьба окулиста», «Сдвиг по фазе». Поистине нельзя недооценить вклад, внесенный Кейджем в сокровищницу мирового кинематографа. Панихида и похороны состоятся первого апреля 1996 года в 15.00 на Новозапредельном кладбище.

ПРИСТАВКИ СТАНОВЯТСЯ СОВМЕСТИМЫМИ!!!

Чуть меньше года потребовалось фирме «Sega», чтобы разработать и выпустить на рынок адаптер «8xTENDER», позволяющий играть на «Megadrive» в 8-битные картриджи типа «Classic», «Junior» и т.п. Ожидается, что «8xTENDER» привлечет внимание тех любителей электронных развлечений, которые не желают расставаться со своими старыми 8-битными играми. Если пробные продажи в Китае и США будут успешными, то к началу осени это чудо техники появится на российских прилавках.

Фирма «Nintendo» объявила о намерении выпустить уже в этом году адаптер, позволяющий играть на 8-битных приставках в картриджи от «Super Nintendo».

Фирма «Oil-Diamond invest» 1-го апреля начала пробную продажу переходника, позволяющего вставлять в 8-битные приставки лазерные диски с играми «Panasonic 3DO». При этом, если вставить один диск — восьмибитка становится 32-битной, а два —64-х!

МЕГАБЕНЦ. ПОДАРОК ГЕЙМЕРАМ-ВОДИТЕЛЯМ

На рынке появилась новая модель автомобиля, названная «Мегабенц». Она создана на базе популярной приставки «Мегадрайв» и не менее популярной машины «Мерседес-бенц». Теперь, отправляясь в путь по российскому бездорожью, водитель сможет ощущать себя, как на трассе Монте-Карло — ведь стоит воткнуть в приставку картридж с игрой «Virtua Racing», как автомобиль начнет «слушаться» джойстика, а не руля! Ну, а при встрече с сотрудником ГАИ, не оценившем преимущества нового стиля езды, вставьте картридж «Mortal Kombat 3» и — нет проблем!

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Раньше срока началась посевная на Диксоне, где произошло резкое потепление климата. Причина этого уникального природного явления связана с массовым увлечением жителей северного острова видеоиграми: энергии выделяемой геймерами во время компьютерных боев, вполне хватило, чтобы потеснить полярную зиму


С 1 апреля!
КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА
Выдающиеся китайские исследователи чужих картриджей установили причину похищения геймера Ника мрачными силами Запредельного мира (см. комикс «Mortal Kombat» в 21 и 24 номерах). Оказывается, Ник — внебрачный сын Китаны, а следовательно, прямой (и нежелательный) наследник трона. Теперь китайские специалисты по играм срочно готовят бонус-серию «Мортал Комбата», которая будет бесплатно раздаваться в пекинских и шанхайских магазинах всем, замочившим Шао Кана в присутствии продавца.
Сеанс одновременной игры на 12 приставках был по традиции проведен в приволжском городе Васюки. Гросс-гейм-мастер Б. Остапов вывел из строя 11(!) своих соперников по «Стрит файтеру», «Кик Мастеру» и «Мортал Комбату», но, к сожалению, не смог довести сеанс до победного конца. Неожиданный двойной удар, нанесенный Маэстро братьями Ли, оборвал его славный путь.
В западно-африканской
стране Нагония-и-Гаривас
выпущена ИГРА «КАК СТАТЬ
ПРЕЗИДЕНТОМ». На пути к
высшей государственной дол-
жности играющему предстоит
освоить карате, научиться
стрельбе «по-македонски», а
главное, обзавестись крепки-
ми зубами и здоровым желуд-
ком — ведь президентом
станет лишь тот, кто съест и
переварит всех своих про-
тивников. К сожалению,
игра выпущена неболь-
шим тиражом и по весь-
ма высокой цене, так
что рядовому геймеру
президентство пока
не грозит.
Акционерное общество «NNN» предлагает геймерам НОВЫЙ ВИД ВКЛАДОВ: ты сдаешь картридж с любимым боевиком, а через месяц получаешь его обратно, только героев станет в полтора раза больше!


MORTAL KOMBAT
ПРОДОЛЖЕНИЕ. Начало в «Великом Драконе» №21.
Художник, идея, текст — Макс Алаев.
Специально для журнала «Великий D». Посвящается тем же
G. Dragon Daily
Ежедневная газета
ПРОПАЛА ИЗВЕСТНАЯ ЖУРНАЛИСТКА ЛУИС ВЕЙЛ
Очередной жертвой непрекращающегося уже полгода массового исчезновения людей стала известная журналистка Луис Вейл. Последний раз ее видели в субботу около 20.00, выходящей из своего дома. На ней был синий плащ и темные туфли.
Я уверен, что ее исчезновение никак не связано с расследованием, которое она проводила, - заявил репортеру нашей газеты инспектор Маркос из полицейского управления города, - Исчезают ведь подростки, а она - уже совсем не ребенок. Скорее всего она отыщется в течение недели-двух. Стоит отметить возможность, что полиция просто не хочет поднимать шумиху, ведь впереди выборы.
Просьба всем, кто имеет какую-либо информацию о Луис Вейл, позвонить в полицию или редакцию нашей газеты...
НИНДЗЯ ЧЕРЕПАШКИ ПРОДОЛЖАЮТ РАЗРУШАТЬ КАНАЛИЗАЦИИ
СПОРТ
Куда же исчезла эта вертихвостка?
Хотелось бы верить, что это не дело рук Бараки.


Следующим утром Макс, друг Ника, сел играть в «Мортал Комбат»...
Незаметно летело время, а он все играл...
Ах, так! Ну, ладно!!
Вдруг все поплыло перед глазами...
Смертный!!
И вместо боя на экране появился Райден
который заговорил с ним!!
Твой друг Ник показал нам, какой он никудышный воин, и стал нашим рабом! Ты —следующий!
НЕ-Е-ЕТ!
Неожиданно все тело Макса охватили молнии и начали затягивать в глубь экрана.
Отчаянно сопротивляясь, Макс судорожно пытался нащупать кнопку отключения приставки.
Получилось!
ЩЁЛК!
Молнии исчезли так же внезапно, как появились. Осталось лишь странное ощущение, как после удара током.
Что это было?!!
Макс был в недоумении. Мысли о случившемся не давали ему покоя.
Это не могло быть реальностью ведь это только игра Я слишком много играю!
Вдруг зазвонил телефон. Звонила мама Ника. Рыдая, она спросила, не знает ли Макс, где Ник. Оказалось, что его друг не ночевал дома.
ДЗИ-ИНЬ!
Ник? У меня его нет. Где он может быть?.. Я не знаю...
greatdragon.ru



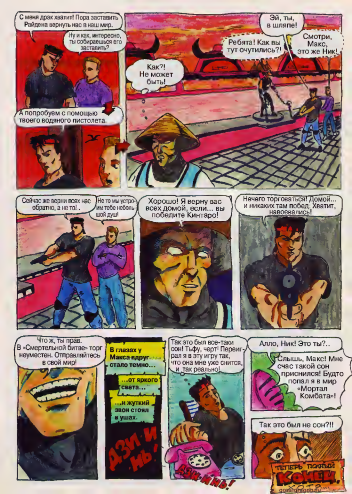
Так, значит, этот кошмар был на самом деле!
Он позвонил своему другу Дису.
Алло, Дис! Подвали ко мне, по-быстрому!
Макс рассказал Дису про все, что с ним произошло, а также про исчезновение Ника.
Ты действительно уверен, что тебе это все не померещилось?
Честно говоря, не знаю, может все это глюки... Но звонок матери Ника?!
Если это не бред твоего одурманенного приставкой разума, то... попробуем сыграть в «Мортал Комбат» вдвоем!
Да я больше никогда не притронусь к этой игре!
А вдруг все это правда, и он нас заберет?
Струсил?!
Классно! Мы будем к этому готовы!
GAS
Эх, мне бы пистолет!..
У меня есть водяной!
Научим жизни эту потустороннюю нечисть
Прихвати на всякий случай.
Ну, ты крутой
Ну что, готов?
Всегда готов, врубай приставку!


Прошел час, как началась игра...
Надо было поставить убийство с первого удара
А, может, лучше неубиваемость?
Упс! Не успели.
Ну, что, умник, или вас тут пара умников, так даже лучше, ты решился...
И тут...
Макс! Это невероятно!
...испытать себя в качестве воина?! Так пусть смертельный бой начнется!
Ну вот, теперь ты сам все видишь!
Этого не может быть, Макс, потому что не может быть никогда!



Сейчас я сделаю из вас крем-брюле!
Это Саб-Зиро, он самый холодный из участников турнира.
От одного взгляда в его сторону леденеет кровь!
Его сердце холодно, как и он сам. Ждать пощады бессмысленно!
Что же нам делать! Против его заморозки мы ничего не сможем предпринять
Может попробуем смыться!
Ну что, голубчики замерзли?! Кому шубу?!
В игре всегда можно поставить блок, но это... не игра!
Закрыто!
Ситуация безвыходна...
Сбежать хотите, малыши! Не-ет, не выйдет!
А все-таки, рискнем!
Не-е-т!!!
Смотри-ка, этот недоделанный Дед Мороз поскользнулся на своем же льду!
Вперед!!!
А-А-А!


Пошли, попробуем ту дверь. Осторожно, не поскользнись!
Рептилия! Его имя полностью соответствует его сущности. Одного его плевка достаточно...
ОЙ!
МАМА!
Стойте, малыши! А как же дядя Рептилия?
...чтобы почувствовать себя в кастрюле с кипятком!
Это не стриптиз-холл, нечего перед нами раздеваться! Понял, ты чешуйчатое!
А уж те, кто видел его без маски и после того остался в живых, по ночам просыпаются в кошмаре.
Что? Неужто, выжили?!
Да это было проще пареной репы!
Ну, ладно, Барака! Теперь они твои!
С огромным удовольствием!
У-у! У тебя нож! Очень страшно! Но у меня их два!
Ха-ха-ха! Ну, ты дал! Упс!
Ну, ты, лысая твоя голова! Считать-то умеешь?


С меня драк хватит! Пора заставить Райдена вернуть нас в наш мир.
Ну и как, интересно, ты собираешься его заставить?
А попробуем с помощью твоего водяного пистолета.
Как?! Не может быть!
Ребята! Как вы тут очутились?!
Эй, ты, в шляпе!
Смотри, Макс, это же Ник!
Сейчас же верни всех нас обратно, а не то!.
Не то мы устроим тебе небольшой душ!
Хорошо! Я верну вас всех домой, если... вы победите Кинтаро!
Нечего торговаться! Домой... и никаких там побед. Хватит, навоевались!
Что ж, ты прав. В «Смертельной битве» торг неуместен. Отправляйтесь в свой мир!
В глазах у Макса вдруг стало темно...
...от яркого света...
...и жуткий звон стоял в ушах.
ДЗИ-И-НЬ!
Так это был все-таки сон! Тьфу, черт! Переиграл я в эту игру так, что она мне уже снится, и так реально!
ДЗИ-И-НЬ!
Алло, Ник! Это ты?..
Слышь, Макс! Мне счас такой сон приснился! Будто попал я в мир «Мортал Комбата»!
Так это был не сон?!!
ТЕПЕРЬ ПОЛНЫЙ КОНЕЦ. ХОТЯ...

Агент Купер продолжает раскрывать секреты «MORTAL KOMBAT 3»

Секреты МК 3 продолжают стекаться ко мне как голодные китайцы к тарелке с рисом! И хотя урожай не так обилен по сравнению с предыдущим номером, бессмертный третий Комбат не исчерпал еще свой запас тайн, хитростей и загадок, и я, в свою очередь, далек от закрытия этой темы.

Итак, к выходу 24-го номера как бы сама собой проклюнулась четвертая секретная таблица для SNES. Это SOUND MENU, в котором можно прослушать звуковые эффекты и мелодии игры (предчувствую восторг меломанов!)

Для того, чтобы войти в нее просто нажмите на экране START/OTTIONS кнопки A, Y, B, X.

Также на Супер Нинтендо можно устроить так турнир с восемью героями не из секретного меню, а пользуясь кодом для versus-экрана. Достаточно первому игроку нажать вверх и ВР 1 раз, НН 1 раз, НР 2 раза, а второму — вверх и ВР 2 раза, НН 2 раза, НР 1 раз, и куча необычного мордобоя вам обеспечена!

Теперь секреты для Мегадрайва. Сегодня это сплошные секреты для versus'а. Итак, предупреждаю: ни на SNES, ни, пожалуй, на любой другой приставке, кроме «Сеги», они работать не будут! Цифры означают, сколько раз кому надо нажать на кнопку A, B, и C.

И1 (667) И2 (155) — отключение счетчика времени,
И1 (303) И2 (606) — МК 4!!!!! (сыграете — убедитесь!),
И1 (011) И2 (971) — регенерация,
И1 (929) И2 (646) — надпись «Bad Luck With TNT»;
И1 (091) И2 (293) — отключение подсечек,
И1 (955) И2 (955) — больше времени на приканчивание,
И1 (911) И2 (911) — у одного из игроков отключается какая-либо кнопка,
И1 (999) И2 (995) — отключение комбо;
И1 (460) И2 (460) — оба игрока постоянно превращаются,
И1 (688) И2 (688) — нет задержки после апперкота,
И1 (985) И2 (125) — все навороты в одном бою!
И1 (006) И2 (040) — мега-турнир с восемью игроками. Его также можно задействовать с экрана START/OPTIONS, зажав на нем кнопки A и C, а потом нажать «Start».

Народ, запомните, в МК 3 НИКОИМ ОБРАЗОМ НЕЛЬЗЯ играть Скорпионом, Китаной, Миленой, Джейд, Ермаком и Нубом Сэйботом!!! Все они есть в Ultimate MK 3, совершенно другой игре, которой пока, к сожалению, нет на домашних приставках. НИКАКИХ кодов, читов или секретов, каким-либо образом задействующих эти персонажи в МК 3 НЕТ И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ!! Лучше забейте себе голову другим: моя информаторская сеть сообщила о возможном существовании на Мегадрайве четвертой таблицы, в которой, якобы, можно выбирать цвет крови игроков! Пока я не достану этой таблицы (или исчерпывающих доказательств того, что ее не существует), я не успокоюсь, так что ждите в ближайшем номере «Великого D» продолжения рубрики секретовских комбатов, ой, оговорился.

Не унывающий и ищущий
Агент Купер

Коллаж автора

8 бит

Fruit Fox (Banana Prince)
Коды этапов. Обозначения Б — целый банан, О — очищенный банан; П — полуочищенный банан, К — кожура
1-1 — ББББББББ,
1-2 — ПББПББББ,
1-3 — ОББОББББ,
2-1 — КББКББББ,
2-2 — ПБПБББББ,
2-3 — ОБППББББ,
3-1 — КБПОБББББ,
3-2 — ББПКПБББ,
3-3 — ОБОББББББ,
4-1 — КБОПББББ,
4-2 — ББООПБББ,
4-3 — ПБОКПБББ,
5-1 — КБКББББББ,
5-2 — ББКППБББ,
5-3 — ПБКОПБББ,
6-1 — ППБППББП,
6-2 — ККББББББ,
6-3 — БКБППБББ,
7-1 — ККБОППБП,
7-2 — ККБКОКБО;
7-3 — ПКПБППББ
Александр Щербак г Облучье, Хабаровский край



Batman Returns
Чтобы увидеть финальный мультфильм, не обязательно набирать 100000 очков (как написал в №12 Андрей Нестеров из Сыктывкара) Достаточно пройти игру, потратив максимум одно CONTINUE
Demon г Вологда

Tiny Toon 4
Чтобы в конце уровня 1-1 пройти Даффи Дака, возьмите маленькую морковку, заключенную в небольшой квадрат, тогда появиться табличка с буквами «WB» Запрыгните на нее и возьмете большую морковь, которая превратится в воздушный шар и унесет вас на этап 1-2
Mortal Kombat г Москва

Guardian Legend
Чтобы сделать эту игру только «леталкой» и не ходить по базе космических пришельцев, наберите код «TGL»
Константин Игнатьев г Москва



Barbie
Чтобы пройти первого суперпротивника (кошку), в него нужно попасть трижды оружием номер два Чтобы пройти суперпротивников на втором уровне (туфли, майка, юбка, шляпа, перчатки), нужно попасть по разу в каждый предмет
Аня Куляшова и Таня Рыбалко г Екатеринбург

Kamov
Чтобы сделать CONTINUE, нужно нажать «Start», а затем «Select», «A», «B» одновременно Так можно делать трижды
Сергей Ермаков г Москва

Kage
Чтобы увеличить энергию на третьем уровне, у самой последней стены, которая преграждает вам путь, ударьте вниз — и вы получите мешочек с энергией
Рубен Барсегян г Североморск Мурманская обл

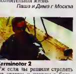


Tom & Jerry
В №21 Роман Марченко написал, что «деревянный» этап (мир 4-2) без дрели не пройти Можно! Хоть и трудно Подойдите вплотную к стенке и нажмите одновременно джойстик в сторону стенки и «Турбо-А» Джерри с ужасным скрежетом просочится сквозь стенку!
Андрей Иванов г Орел

Chip & Dale 3
Чтобы сделать бессмертие, надо при заставке держать кнопку «А» и, не отпуская ее, нажать «Start» на втором джойстике
SkeletoR г.Омск

Double Dribble
Я хочу поправить Вову и Сережу Куваевых (№18) чтобы перехватить у противника мяч, нужно жать только на «Турбо А», потому что «В» переключает игрока
Sub-Zero г Москва

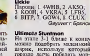
Duck Tales 2
В игре есть потайной ход Когда войдете в подземелье, идите налево, там будет камень, который нужно подвинуть влево к мумии Затем встаньте на него и прыгните вверх в щель Там будет дополнительная жизнь
Паша и Дима г Москва



Terminator 2
Уж если вы решили стрелять по врачам и психам в больнице на третьем этапе, делайте это сидя — так, по крайней мере, не будут убывать очки
Роман Герман г.Москва

Gun Smoke
Если вы не возьмете или не купите табличку с надписью «WANTED», то еще раз будете играть на том же этапе
Little Samson г Клин Московская обл

Ikari
Чтобы вылезти из танка, нужно нажать одновременно кнопки «Турбо-А» и «Турбо-В» А чтобы залезть в танк, нажмите кнопку стрельбы
SkeletoR г Омск

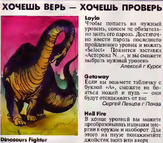


Ninja Turtles 2
Нажмите на центр крестика джойстика и, одновременно, на прыжок Ваш герой телепортируется Теперь, если пока героя не видно, нажать джойстик в любую сторону, черепашка возникнет в другой части экрана
Алексей Шарапов Андрей Уракин г Щелково, Московская обл

Lickie
Пароли 1 4WHB, 2 AK5O, 3 KO0H, 4 VKRA, 5 LFB5, 6 BITP, 7 GOW4, 8 CLUX
Gayuver г Брянск

Ultimate Stuntman
На этапе 3-1 ближе к концу можно подобрать маленький шарик, используя который гораздо легче победить морского дракона
Damon г Вологда

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Dinosaurs Fighter
Собрав всех животных, нажмите «Start» и «Select», тогда вы соберете робота
Blaster г Санкт-Петербург

Battletoads Double Dragan
Для нанесения коронного удара нужно три раза резко и быстро нажать джойстик в сторону противника, а когда ваш герой почти пересек все расстояние, отделяющее вас от врага, нажать кнопку удара рукой Кстати, таким приемом можно с одного удара уничтожить руку, которая появляется из вентилятора
Станислав Филимонов г Москва

1944
Если вы хотите, чтобы у вашего самолета было больше жизненной энергии, в самом начале игры заполните третью строчку
Михаил и Илья Кесаревы г Москва

Chip & Dale 2
В игре есть возможность выбрать порядок следования трех уровней Когда появится картинка с башней не нажимайте кнопки — через некоторое время включится режим выбора уровней
Алексей Шарапов, Андрей Уракин г Щелково, Московская обл

Layla
Чтобы попасть на нужный уровень, совсем не обязательно знать его пароль Достаточно ввести пароль последнего пройденного уровня и нажать «Select» Появится заставка «Астероид N...», и вы сможете выбрать нужный уровень
Алексей г Курск

Getoway
Если вы возьмете табличку с буквой «А», сможете не бояться ножей и пуль — они будут отскакивать от вас
Сергей Певцов г Пенза

Hell Fire
В конце уровней вы можете преобразовывать излишки энергии в оружие и наоборот Для этого на паузе понажимайте джойстик вниз или вверх
Андрей Данилов г Кузнецк



Contra Force (Super Contra 6)
На экране выбора героев нажмите «Select» Сколько раз нажмете, на такой уровень и попадете
Георгий Макунин г Кузнецк-12, Пензенская обл

Wings
Выставление уровней
Затопленный город «А», «В», джойстик влево и «Start»
Скалы джойстик по диагонали влево-вниз, «В», «А» и «Start»
Пещера джойстик вниз, «В», «А» и «Start»
Военный завод (последний уровень) «В», «А», джойстик по диагонали вправо-вниз и «Start»
Дмитрий А г Ростов-на-Дону

NARC
При заставке нажмите одновременно джойстик вверх, «Select» и все четыре кнопки Теперь если в игре, когда у вас кончились жизни, вы нажмете «В» и «Турбо-В», у вас будет CONTINUE (их всего три)
Сергей Пушкин г Саранск

Duck Tales
Чтобы пройти колючки, нажмите одновременно кнопки «А» и «В» и джойстик вниз Так вы легко преодолеете это препятствие
Николай Нарваткин г Тольятти

**Home Alane 2.
Last in New-York**
Чтобы заработать 10 жизней, нужно в первом этапе собрать платочки и жизнь, попасть в пылесос, где вы потеряете жизнь, и снова взять жизнь в темной комнате Таким образом, вы получаете за такой проход плюс одну жизнь Теперь вы можете повторять вышеописанное до получения 10 жизней
Александр Артюх г Сибай, Башкортостан

Metal Gear
Коды
Полный комплект оружия и инструментов
2IZ11 ZZZZZ
Z000Z 1XRZZ
1ZZZH
Конец игры
W1Z11 ZZZZZ
Z000Z IXRZZ
1ZZZC
Евгений Ломтев г Новосибирск

Astyanax
Смена магии «Start» и вверх
Феликс Торчинов г Санкт-Петербург

Saint Fighter
Пароли арена 1 — 3100, арена 2 — 3960, арена 3 — 5705 (самый последний уровень), арена 4—2351, арена 5 — 3961
Виталий Стебунов г Москва

**The Simpsons.
Bart vs the Space Mutants**
Когда вы едете на скейте и доехали до баллончика с краской, начинайте считать кусты Добравшись до 14-го куста — попрыгайте, и вылетит жизнь
На втором уровне стоят мусоросборники Если на некоторых из них попрыгать раз, этак, сорок, могут выпасть призы
На третьем этапе есть огромное лицо клоуна Встаньте на его язык и нажмите джойстик вниз — вы попадете в бонус
SkeletoR г Омск

Тестирование приставки
Если на картридже «300-in-1» с игрой «Тетрис» при выборе игры нажать одновременно «Start» и «Select», то закрутится программа тестирования приставки
Алексей Шарапов, Андрей Уракин г Щелково, Московская обл

Сколько этапов в играх?
Battletoads Double Dragon — 7,
Crisis Force — 7,
Dracula — 7,
Fire Bird — 6,
The Hunt for Red October — 7,
Isolated Warrior — 7,
Over Horizon — 6,
Punisher — 6,
Trog — 50
Николай Савельев г Владивосток

MegaDrive™



Earth Worm Jim
Прибавление CONTINUE
A, B + влево, A, B, A, B, C, A
Дмитрий Калясин г Череповец

Flashback
Пароли уровня EASY
1 PIXEL, 2 BETSY,
3 PANCHO 4 STUDIO,
5 TOHO, 6 AKANE,
7 IVCBIN, 8 CYGNUS
Марат Нигаметзянов г Казань



Ecca The Dolphin
Чтобы поставить бессмертие, при появлении заставки нажмите «A» и «Start». Затем войдите в PASSWORD и наберите «LIFEFISH»
Вячеслав Родин г Москва

Flashback
Пароли уровня NORMAL
1 FALCON, 2 DATA,
3 MILORD, 4 QUICKY,
5 BUOU, 6 BUBBLE,
7 CLIP, 8 CYGNUS
А Вишневский г.Санкт-Петербург

Lotus Turbo Challenge
Пароли
2 SLEEPERS (ночь),
3 HERBERT (туман),
4 BUSINESS (зима),
5 APPLEPIE (пустыня),
6 STANDISH город),
7 MALLOW (болото),
8 TEACAP (шторм)
Extra Ball г Москва

Floshback
Пароли уровня EXPERT
1 CLIO, 2 ACRTC,
3 BLOB, 4 STUN,
5 MIMOLO, 6 HECTOR,
7 KALIMA, 8 CYGNUS
Джек-Потрошитель г Ульяновск



Batman Returns
В первой части пятого уровня есть жизнь. Взяв ее, найдите черную яму и спрыгните в нее. Вы окажетесь в начале уровня. Делая так и дальше, вы наберете очень много жизней
Сергей Королев г Москва

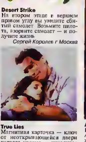


Bubba'n'Stix
На первом этапе идите вправо, а когда дойдете до камня, стоящего на краю ямы, увидите, что из дерева вылетает поддельная палка. Не убивая ее, перебросьте камень на другую сторону ямы и встаньте между камнем и возвышенностью на другой стороне ямы. Когда палка пролетит над возвышенностью, с дерева упадет жизнь. Теперь быстро убейте лже-палку и хватайте жизнь.
Михаил Ч г Москва

Wiz'n'Liz
Пароль HSSN RLLL сделает вас обладателем 100 звезд, а TRKQ QMSC выведет на уровень SUPER WIZARD
Суперстар г Тверь



Desert Strike
На втором этапе в верхнем правом углу вы увидите сбитый самолет. Возьмите пилота, взорвите самолет — и получите жизнь
Сергей Королев г Москва



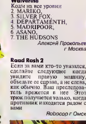
True Lies
Магнитная карточка — ключ от неоткрывающейся двери первого уровня — находится рядом с нижней стеной в конце коридора после первого ресторана, у двери, ведущей дальше по уровню
Антон Костиков г Москва



Mickey Mania
Во втором уровне выйдите из лифта и снова войдите в него. Он отвезет вас наверх, где вы найдете жизнь, энергию и двойника Микки Мауса
Игорь Шлома г Москва

Walverine
Коды на все уровни
2 MARIKO,
3 SILVER FOX,
4 DEPARTAMENTH,
5 MADRIPOOR,
6 ASANO,
7 THE HUDSONS
Алексей Прокольев г Москва

Raad Rash 2
Если за вами кто-то увязался, сделайте следующее когда увидите правую машину, объедьте ее справа, а не слева, как обычно. Ваш преследователь врежется в нее. Этот трюк получается только, когда противник находится рядом с вами
Robocop г Омск





Aladdin
Если при соприкосновении Аладдина с чем-нибудь пружинистым нажать кнопку «C», он подпрыгнет выше обычного. Таким способом можно доставать предметы, находящиеся на большой высоте
Андрей Суслов г Нижний Новгород

Robocop vs the Terminator
Большие прыжки. На паузе наберите ABC CBA CBA CBA AAC ACB CAC ACA BCB.
Бесконечная энергия. На первом уровне (TRAINING LEVEL) сразу, как появитесь на экране, введите комбинацию для больших прыжков. Прыгните и нажмите джойстик влево, и вы окажетесь в комнате, где получите неограниченный запас энергии.
Серега и Антон г Воронеж

JUNGLE STRIKE

LEVEL 6. SNOW FORTRESS

1 WILD BILL — Спасение Дикого Билла

Дикий Билл — пилот секретных спец. войск был сбит при выполнении своего задания. После катастрофы Билла захватили в плен и поместили в «снежную» тюрьму. Ваше задание спасти летчика и еще 5 заключенных.

2 RADAR CITES — Уничтожение передвижных радаров

Уничтожьте 3 передвижных радара типа MRX 2545. ARMOR 400. Это расчистит вам путь к следующим миссиям.

3 MISSILE DEPOT — Склад ракет

В этой миссии вам предстоит накрыть медным тазом 5 ракетных хранилищ. Броня у каждой такой будки около 300 единиц, так что смотрите, стреляйте метко, иначе вам может просто не хватить боеприпасов. Да, и не забудьте взорвать содержимое хранилищ.

4 SOVIET GENERAL — Спасение советского генерала

Здесь вам предстоит вырвать из лап врага советского генерала, который знает расположение ракетных установок.

5 LAUNCHERS — Ракетные установки

Ваше задание — уничтожить во чтобы то ни стало 6 ракетных установок, готовых к пуску ракет, до того, как ракеты полетят.

6 POWER LINES — Линии электропередач

Эта миссия не представляет из себя никакой сложности. Вам нужно всего лишь взорвать электрическую станцию и 4 электрических столба, охраняемых всего лишь несколькими танками типа M1 ABRAMS. Станция и столбы находятся под защитой передвижного радара номер 1, и если вы уже о нем позаботились, то вам практически нечего боятся.

7 FORTRESS — Крепость

Эта предпоследняя миссия достаточно сложная, потому что вам предстоит взорвать, а сначала найти, 6 уровней (частей) крепости, спрятанной под снегом и охраняемой несколькими вертолетами типа APACHE, пуляющими в вас без разбора самыми мощными ракетами. Другое дело, если вы при выполнении миссий, частенько пролетая через центр карты, будете подбивать по одному вертолету, то потом проблем у вас останется намного меньше.

8 WARHEADS — Боеголовки

Ура — финал! Последняя миссия, но не последний уровень! Итак, вам нужно всего лишь отрыть где-нибудь эту боеголовку и вернуться с этим грузом на базу. Это просто, но будьте внимательны. Не разнесите боеголовку, когда будете снимать охрану около нее, иначе... И есть одно предположение разведки, что эта боеголовка отлеживается в одном из уровней крепости.

LEVEL 7. RIVER RAID

1 F-117 STEALTH — Истребитель F-117 («Невидимка»)

Отыщите указанный на карте объект, расстреляйте брезентовую накидку, сядьте на появившуюся рядом посадочную площадку. Вот и все! Первая миссия окончена. Теперь вы сидите в самом крутом, на данный период, самолете, оснащенном всем. А точнее: бесконечными боеприпасами и горючим, но не броней, так что будьте внимательны. Наконец-то у вас перестанет болеть голова о бензине и патронах.



2 TROOP BRIDGES — Переправа для войск

Уничтожьте 6 мостов, а заодно и близлежащую технику. Не позвольте врагу переправиться.

3 DRUG FIELDS — Наркополя

В этой миссии вам предстоит уничтожить, виляя между вышками, несколько полей, плантаций, огородов с наркотиками. Не дайте вырасти этой белой смерти и отправиться в свой убийственный путь.

4 PATRIOTS — Патриоты

Вы думаете, что в этой миссии вам предстоит спасти патриотов вашей родины? А нет, ни фига! «Патриот» — это название ракетных установок, которые запустят свои всеразносящие ракеты по Белому дому. И здесь вы уже догадались, что вам предстоит успеть грохнуть эти машинки в количестве 6 штук.

5 FUEL DEPOT — Нефтехранилища

Эта самая сложная миссия уровня, потому что вам придется принять участие в слаломе смерти между высокими нефтехранилищами, одновременно стреляя по ним и по врагу, бессчетно ползающему вокруг этих здоровенных «бочек».

6 NUKE MISSILES — Ядерные ракеты

DRUG LORD спрятал своих ученых с частями ядерной ракеты в одной из египетских пирамид. Ваше задание — разнести пирамиду, а потом на вертолете забрать ядерную боеголовку. Будьте внимательны, не вмажьтесь в одну из пирамид поблизости.

7 STEALTH HANGAR — Ангар для F-117

Возвертайте обратно самолет. Ведь он не ваш и в дальнейшем вам не понадобится. Это называется «ПОИГРАЛ — ОТДАЙ ДРУГОМУ». Чтобы сесть, вы должны зайти в самое начало взлетной полосы, выровняться по центру и лететь по направлению к ангару, держа нажатой кнопку ВВЕРХ.

LEVEL 8. MOUNTAINS

1 CONTROL TOWER — Контрольные башенки

Вырубите все контрольные башни. Это дестабилизирует врага на время и даст вам небольшой шанс на выживание. Будьте внимательны, башенки охраняются целыми танковыми отделениями!

2 TOMAHAWKS — «Томагавки»

DRUG LORD — хитрый парня. Накрыли его ядерные ракеты, разнесли атомные бомбы, а он возьми да и стибри с авианосцев не менее разрушительные ракеты типа ТОМАГАВК (земля-земля). Да еще и замаскировал их под горы, гад! Что делает задачу практически невыполнимой. Ведь искать нужную гору среди кучи гор иногда не менее сложно, чем иголку в стоге сена. Да еще и противник, как назло, какой-то скорострельный и дальновидный стал. Но не стремайтесь. Я вам здесь подскажу: разносите только те горы, которые низенькие, с туповатыми наконечниками и широким основанием. Как правило, эти горы лежат на западе от разнесенных вами перед этим башен, а также на севере и северо-востоке.

LEVEL 9. RETURN HOME

1 AIR FORCE ONE — Конвой президента

Ааааа! Мы опять дома! Но рано радоваться. Хоть мы и дома, а «война» еще продолжается. Итак, сначала вам в качестве разминки предстоит проводить самолет президента за окраины города. Это не сложно, потому что террористы, завидев ваш вертолет, начинают стрелять по вас, а не по президенту. Я бы на их месте сначала замочил президента, а потом уж и вас, даже если это и стоило бы мне жизни.

2 ENEMY WEAPONS — Вражеское оружие

Вашингтон в опасности. Белый дом находится под огнем врага. SOS! Вся армия DRUG LORD'а с ума сошла, атакует все и вся. Вам предстоит исправить этот недостаток. Уничтожьте всю вражескую армию. А точнее танки. Так как они не показаны на карте, вам придется облететь все дюйм за дюймом. После, когда силы врага будут уменьшаться, по городу начнут ездить броневики... но это уже другая миссия.

3 GENERALS — Генералы

Летая по городу, вы будете встречать броневички — это генералы армии DRUG LORD'а стрему дают. Вам нужно разнести броневики и захватить на борт генералов. Они поведают вам полезную информацию.

4 DRUG LORD — Стрем DRUG LORD'а

Найдите немеренный фургон с DRUG LORD'ом и беспощадно разнесите его из всех орудий. Ни в коем случае не дайте ему уйти!

5 MADMAN — Стрем Психа

Ха-ХАааа! Все дались стрему! ВСЕ! Вот и MADMAN удирает! Остановите его. Накройте его бензовозик заодно с водителем. Не дайте уйти!

6 NUKE MISSILES — Ядерные ракеты

Вот гад! Все-таки сумел он, зараза, создать четыре ядерные ракеты, и теперь они направляются в 18-ти колесных грузовиках навстречу Белому дому! Остановите их! Иначе они врежутся в него, и произойдет большой БУУууММММм!

Big Boss

НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

MegaDrive™



Tom & Jerry
На заставке нажмите одновременно кнопки «А», «В» и «С» — попадете в OPTIONS, где можно выбирать уровни.
Виктор Егоров
г Люберцы,
Московская обл

Сколько этапов в играх?
Aladdin — 10,
Jungle Book — 10;
Rambo 3 — 6,
Streets of Rage 2
(Bare Knuckle 2) — 8,
Super Monaco GP 2 — 16
Илья Конов
г Мытищи,
Московская обл



Сколько этапов в играх?
Battletech — 5,
Jungle Strike — 9,
The Terminator — 4,
Urban Strike — 10
Александр Кокунин
г Москва

Sonic 3
Если вы не можете добраться до какого-то места, воспользуйтесь помощью лисенка Тейлса. Для этого подключите второй джойстик, поставьте Соника и лисенка в одну точку и на обоих джойстиках нажмите кнопку прыжка. Лисенок подхватит вас и подвезет, куда нужно
Владимир Терехов г Москва

Robocop vs the Terminotor
Как провалиться сквозь пол? На паузе нажмите B,C,A,B,B,C,A,B, услышите свист, снимите игру с паузы и нажмите одновременно джойстик вниз и A,B,C
Просто Серега
г Москва

Golden Axe 3
Если вы нуждаетесь в 9 кредитах для прохождения игры, нужно после смерти, когда горит надпись CONTINUE, нажать джойстик вниз-влево и кнопки «А» и «С».
Евгений Лебедев
г Советская Гавань,
Хабаровский край

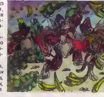
Golden Axe
Получение бесконечной магии. Поставив в «OPTIONS» MAGIC на «SPECIAL», начните игру. Как только увидите первого босса, зажмите кнопку «А» и держите ее, пока не покончите с ним. Далее, попав в BONUS, ничего не собирайте и не убивайте ни одного колдуна. Теперь, отпустив в начале следующего уровня кнопку «А», вы получите неограниченный запас магий
Mortal Hunter,
г Калининград,
Московская обл

Super Nintendo



Rise of the Robots
Чтобы в режиме для двух игроков выйти на последнего босса, нужно в OPTIONS нажать джойстик вверх, вправо, вниз, влево, Y
Просто Серега
г Москва

Donkey Kong Country
Когда вы накопите трех страусов, вы попадете в BONUS STAGE. Там собирайте как можно больше золотых страусов, а когда время будет кончаться, бегите в самый конец и по ступенькам на самый верх, затем прыгайте и летите влево. Там вы найдете большого страуса, а это значит, что число маленьких страусов умножится на два
Михаил Великанов,
Александр Полунин
ст Нехабино,
Красногорский р-н,
Московская обл



В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Солдатов Александр (г.Железнодорожный) – 4 рисунка, Савин Андрей (г.Самара), Базанов Виктор (г.Москва), Потапов Миша (г.Москва) – 2 рисунка, Павел Бывалый (г.Москва).

NON STOP! Играем без перерыва!

ПЕРЕЧЕНЬ ОПИСАНИЙ ИГР, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НОМЕРАХ 21-23

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (эрх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

2010 год (Street Fighter 2010)
№21 с 82 (НП) Михаил Аргентов г Кемерово

Addams Family
№21 с 82 (НП) Илья Тронь г Дубна

Addams Family 2
№23 с 92 (НП) Demon. г Вологда

Adventure Island
№21 с 82 (НП) Sonic ежик г Москва

Adventure Island 3
№21 с 82 (НП) Gayver г Брянск Вячеслав Мурзин г Улан Удэ

Aladdin
№23 с 18 (О) Сергей Козлов г С-Петербург РБШ-17М ред.
№23 с 90 (НП) Андрей Балашов г Москва

Alien 3
№21 с.78 (О) G Dragon ред.

Antarctic Adventure
№21 с 82 (НП) Артем Прокофьев г Москва

Ariel the Little Mermaid
№21 с 83 (НП) Джудька, г Саратов
№21 с 85 (НП) Андрей Соломатин г Ижевск

Arthur Robin
№22 с 20 (О) Константин Носырев ред.

Bad Dudes
№22 с 88 (НП) Вадим Суханов г Мурманск

Barselona'92 (Track & Field)
№21 с 84 (НП) Алексей Морозов г Оренбург

Baseball
№21 с.6 (О) С М Бердников г Омск

Batman
№23 с 92 (НП) Gamer г Волгоград

Batman Returns
№21 с 85 (НП) Александр Волосков г Москва

Battletoads Double Dragon
№21 с 82 (НП) Павел Харитонов г Москва
№22 с 88 (НП) Sonic ежик г Москва
№22 с 88 (НП) Fighter г Рязань
№23 с 91 (НП) Андрей Никулин г Мурманск

Big Nose
№22 с 90 (НП) Денис Марков г Одинцово Московская обл

Bird Man 3 (Dinosaur Fighter, Bird Dragon)
№21 с 82 (НП) Роман Белявенцев г Кольчугино Владимирская обл

Biroer
№22 с 90 (НП) Денис Панкратов г Ступино Московская обл

The Bugs Bunny Crazy Castle
№22 с 12 (А) G Dragon ред.

Bucky O'Hare
№23 с 90 (НП) Wise Dragon & Alien г Рязань

B-Wings
№22 с 88 (НП) Виталий Симоненко г Комсомольск-на-Амуре

Captain America
№21 с 82 (НП) Lord Hanta г Москва
№22 с 90 (НП) Константин Руммель г Пермь
№23 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина

Captain Skyhawk
№23 с.91 (НП) Demon г Вологда

Castlevania
№22 с 88 (НП) Максим Фатеев г Тверь

Castlevania 2
№22 с 90 (НП) Денис Марков г Одинцово Московская обл
№23 с 92 (НП) Undertaker г Ташкент Узбекистан

Chip & Dale 2
№23 с 90 (НП) Sub Zero г Москва

Cliffhanger
№21 с 82 (НП) Светлана Коровина г Оренбург

Clu Clu Land
№23 с 92 (НП) Максим и Настя Ваккер п Щапово Подольский р н. Московская обл

Combat (Field Combat)
№21 с 82 (НП) Александр Васильев г Казань

Contra Force (Super Contra 6)
№21 с 84 (НП) Masters г Псков
№22 с 88 (НП) Contra Man г Пермь
№23 с 90 (НП) г Новокузнецк

Crisis Force
№22 с 90 (НП) Руслан Волков, Денис Коноло, Андрей Востроknotов г Санкт Петербург

Darkman
№21 с 82 (НП) Виктор Павлов г Улан Удэ

Darkwing Duck
№21 с 85 (НП) Мария Майбурд г Москва

Dead Fox (Mortal Arms)
№22 с 88 (НП) Максим Маскаль г.Абаза Хакассия

Dick Tracy
№22 с 88 (НП) ред

Digger
№21 с 82 (НП) Александр Култышев г Москва
№23 с 91 (НП) Demon г Вологда

Double Dragon
№23 с 92 (НП) Вадим Ильин г Казань

Double Dragon 3
№21 с 77 (О) (эрх) Валерий Поляков ред
№23 с 92 (НП) Вадим Ильин, г Казань

Double Dragon 4
№21 с 84 (НП) Павел Парфененко г Москва

Double Dribble
№22 с 88 (НП) Aladdin г Элиста Калмыкия

Dracula
№21 с 82 (НП) Игорь Рогов Андрей Логинов г Москва
№22 с 88 (НП) Вова и Сережа Куваевы г Москва

Dragon Fighter
№22 с 89 (НП) Александр Малинин г Новосибирск
№23 с 91 (НП) Сергей Бирюков г Чита

Dragon Unit
№22 с 28 (О) Eler Cant ред.

Dream Warrior
№21 с 82 (НП) Андрей Жарков г Владивосток

Duck Tales
№21 с 85 (НП) Дейл — отважный спасатель г Челябинск
№22 с 90 (НП) Gamer г Волгоград

Duck Tales 2
№23 с 90 (НП) Вадим Самсенов г Ноябрьск, Тюменская обл

Dunk Heroes
№22 с 90 (НП) Арсений Карташов г Курск

Elf Land
№22 с 18 (О) Константин Носырев ред

Eliminator Boat Duel
№22 с 24 (О) Eler Cant ред.

Excitebike
№21 с 84 (НП) Дмитрий Киселев г Москва

F-1 Race
№21 с 82 (НП) Митя и Саша Коловы г Мурманск

Fancy Billiard
№22 с 89 (НП) Сергей Требунских г Чита

Final Fight (Battle Road, Fighting Road)
№22 с 91 (НП) Сергей Черепанов г Нижний Тагил

Fire Bird
№22 с 90 (НП) Мистер Х в/ч 92574

Fire Fighter
№23 с 90 (НП) Captain America, г Одесса Украина

Flintstones
№22 с 88 (НП) Little Samson г Клин Московская обл

Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№21 с 82 (НП) Роман Гипсле г Краснодар
№22 с 89 (НП) Медведь г Москва
№23 с 91 (НП) Константин Кузнецов г Рига Латвия

Formation Z
№22 с 89 (НП) Вадим Савицкий г Сыктывкар

Frankenstein
№23 с 92 (НП) Сергей Телешов г Кострома

Friday the 13th
№23 с 84 (О) G Dragon ред

Front Line
№21 с 83 (НП) Pimple г Москва

Getaway
№23 с 91 (НП) Вячеслав Шорохов г Улан Удэ

Ghost'n'Goblins
№23 с 92 (НП) Сергей Коронин г Владивосток

G I Joe (Contra Fighter)
№22 с 90 (НП) Арий Жанжаров г Сочи
№22 с 90 (НП) Евгений Ломтев г.Новосибирск

Golden Axe 4
№22 с 90 (НП) Роман Белявенцев г Кольчугино Владимирская обл

Golden Ninja
№22 с 90 (НП) Константин Буханов г Воронеж

Green Beret
№22 с 88 (НП) Алексей Демин г Сыктывкар

Gun-Nac
№21 с 83 (НП) Михаил Аргентов г Кемерово

Gun Smoke
№22 с 88 (НП) Aladdin г Элиста Калмыкия
№22 с 90 (НП) Максим Хмельницкий г Брянск

Gyrodine
№21 с 84 (НП) Д.Ванякин г Салават
№23 с 90 (НП) Сергей Черепанов г Нижний Тагил

Heroes Hoy (Challenge Tahnoc, Hockey Fighter)
№21 с 83 (НП) Евгений Снегин г Москва

Heavy Barrel
№22 с 90 (НП) Максим Маскаль г Абаза Хакассия

Home Alone 2. Lost in New-York
№23 с 90 (НП) Вадим М Лончин г Оренбург

The Hunt for Red October
№22 с 88 (НП) Dr Grant г Пенза
№23 с 90 (НП) Jevky Boy, г Магнитогорск

Ice Climber
№22 с 89 (НП) Pimple г Москва
№23 с 92 (НП) Street Fighter и Sub Zero г Юбилейный Московская обл

Iron Tank
№21 с 82 (НП) Mr Black Hill г Москва
№22 с 90 (НП) Юрий Никитин г Калуга

Jackie Chan
№21 с 85 (НП) Михаил Шустов г Москва

James Bond
№22 с 90 (НП) Дмитрий Алешечкин г Ульяновск

James Bond Jr.
№23 с 12 (О) (начало) Eler Cant ред.

Jungle Book
№21 с 83 (НП) Алексей Драчевский г Москва
№22 с 89 (НП) Максим Курыла г Москва
№22 с.91 (НП) Contra-Man, г Пермь

Jurassic Park
№22 с 88 (НП) Dr Grant г Пенза

Kage
№23 с 90 (НП) Сергей Соловьев г Москва

Kick Master
№21 с 83 (НП) Роман Малов г Туапсе

Kid Kool
№22 с 89 (НП) Сергей Пушкин г Саранск
№23 с 91 (НП) Contra Man г Пермь

WWF King of the Ring
№22 с 83 (О) G Dragon ред.

Kung Fu
№23 с 91 (НП) А.В Лаптев г Кирово Чепецк Кировская обл

Legendary Wings (Wings)
№21 с 82 (НП) Арий Жанжаров г Сочи

Lemmings
№21 с 85 (НП) Алексей Кондауров г Щербинка Московская обл
№22 с 91 (НП) Алексей Маткин г Курган
№23 с 90 (НП) г Ижевск

Lethal Weapon
№21 с 83 (НП) Сергей Мельников, Николай Глухов г Солнечногорск
№22 с 90 (НП) Сергей Соколов г Москва

Lode Runner
№22 с 89 (НП) Арий Жанжаров г Сочи
№23 с 92 (НП) Сергей Крылов, г Санкт-Петербург

Lode Runner 2
№21 с 83 (НП) Masters г Псков

Mach Rider
№21 с 82 (НП) Николай Родионов г Барнаул Алтайский край

Macross (Robotec)
№22 с 88 (НП) Андрей Нечаев г Оренбург

Mechanized Attack 2
№22 с 90 (НП) г Москва

Mickey Mouse
№21 с 84 (НП) Вячеслав Скородумов г Клин, Московская обл

Mickey Mouse 3
№21 с 85 (НП) Максим Курыла г Москва

Mickey's Safari
№21 с 83 (НП) Captain America г Одесса Украина

Monster Truck Rally
№22 с 88 (НП) Сергей Перьков г Москва

Mortal Kombat 2
№23 с 22 (О) Агент Купер ред

NARC
№23 с 90 (НП) Катя Юдина п Перхушково, Московская обл

New Son Son
№23 с 92 (НП) Максим Семенов Калининградская обл.

Nigel Mansell's World Championship
№22 с 89 (НП) Михаил Степашкин с Ижевское Спасский р н, Рязанская обл

Ninja Crusaders
№21 с 83 (НП) Сергей Шайхемелов г Москва
№22 с 90 (НП) Евгений Ситников г Москва

Ninja Turtles 3
№21 с 83 (НП) Рубин Шайбеков г Уфа Башкортостан
№22 с 91 (НП) Александр Шабанов г Коломна
№22 с 91 (НП) Гамзат Шахбанов г Москва

Northern Ken 2
№21 с 11 (О) Eler Cant ред.

Operation Wolf
№21 с.83 (НП) Павел Семенюк г Рязань
№21 с 84 (НП) Алексей Кавцевич г Москва

Pinball
№23 с 92 (НП) В С Леочин г Ногинск Московская обл

Popeye
№21 с 83 (НП) Михаил Степашкин с Ижевское Спасский р н Рязанская обл

Prince of Persia
№21 с 84 (НП) Роман Марченко г Балашиха Московская обл

Probotector
№23 с 90 (НП) Дмитрий Силкин г Хабаровск

Race America
№23 с.91 (НП) Gamer Nik г Москва

Road Fighter
№21 с.85 (НП) Иван Гуров г Москва

Robocop 2
№21 с 83 (НП) Алексей Усов г Омск

Robocop 3
№22 с 89 (НП) Максим Красноперов г Москва

School Fight
№22 с 89 (НП) Kid Hawk г Хабаровск

Silk Worm
№21 с 14 (О) Константин Носырев ред
№21 с 83 (НП) Александр Поляков г Москва
№22 с 90 (НП) Лобышев MAX г Улан Удэ

Snakes Rattle'n'Roll (Snake 2)
№22 с 89 (НП) Максим Петров г Химки Московская обл

Snoopy
№22 с 13 (А) G Dragon ред

Snow Bros.
№23 с 91 (НП) Little Samson, г Клин Московская обл
№23 с 92 (НП) Алексей г Белгород

Soccer Fight (Heroes Soccer)
№22 с 89 (НП) Руслан Баньков г.Люберцы Московская обл

Soccer Fight 2
№22 с.89 (НП) Роман Наконечный г Невельск Сахалинская обл
№23 с 92 (НП) Владислав Зинаков г Химки, Московская обл

Solomon's Key
№21 с 83 (НП) Masters г Псков

Spider Man
№21 с 83 (НП) Дм Синенко г Киреевск Тульская обл

Spy vs Spy
№21 с 85 (НП) Юрий Гордеев г Астрахань

Strider
№22 с 91 (НП) Сергей Чуваев Сергей Шиндарев, Александр Белоин г Колпинск, Московская обл
№23 с.92 (НП) Дмитрий Кузнецов г Москва

Super Contra
№21 с 83 (НП) Виктор Парфенов п Красково Московская обл

Superman
№22 с 13 (А) G Dragon ред.

Super Mario Bros.1
№21 с 84 (НП) Медведь, г Москва
№22 с 91 (НП) Алексей Карпов г Кызыл Тува

Super Mario Bros.2
№21 с 84 (НП) Игорь Рогов Андрей Логинов г Москва

Super Robin Hood
№21 с 8 (О) Eler Cant. ред

Terminator 2
№22 с 89 (НП) Вячеслав Чаплыгин ст Кавказская Краснодарский край
№23 с 90 (НП) Юрий Кокшуров, г Сосногорск, респ Коми

Tetris
№22 с 78 (А) (7 игр) Валерий Поляков, Алексей Филатов ред.

Thunder Bird (Carnival Summer)
№23 с 90 (НП) Руслан Кузиев г Москва

Tiger-Heli
№23 с 90 (НП) Midnight Rider г Щелково Московская обл

Tiny Toon
№21 с 84 (НП) Маша и Сережа Карасевы г Москва
№23 с 92 (НП) Midnight Rider г Щелково Московская обл

Tiny Toon 2
№21 с 82 (НП) Дендик и Старый Уренгой Тюменская обл

Tiny Toon 4
№21 с.85 (НП) В V.A и SHAP г Омск

TMNT Tournament Fighters
№21 с 84 (НП) Gayver г Брянск
№22 с 9 (О) G Dragon ред
№23 с 91 (НП) Midnight Rider, г Щелково Московская обл

Tom & Jerry
№21 с 83 (НП) Роман Марченко г Балашиха Московской обл

Twin Bee 3
№21 с 83 (НП) Илья Тронь г Дубна

Twin Eagle
№21 с 85 (НП) Masters г Псков

Vice Project Doom
№23 с 92 (НП) Роман Кочнев г Москва

Viper
№22 с 88 (НП) Владимир Ильин г Ржев Тверская обл.

Wacky Races
№21 с 18 (О) Максим и Настя Ваккер п Щапово, Подольский р н Московская обл Eler Cant ред.

Wrecking Crew
№21 с 84 (НП) Jordan г Москва

Wrestlemania
№21 с 85 (НП) Евгений Ким г Уссурийск Приморский край
№22 с 83 (О) G Dragon ред

Wrestlemania Challenge
№22 с 83 (О) G Dragon ред

Yo! Noid
№21 с 84 (НП) Сергей Половников г Северск

Yoshi's Cookie
№22 с 89 (НП) Dr Arcada г Северск-17 Томская обл

The Young Indiana Jones
№21 с 84 (НП) Михаил Степашкин с Ижевское Спасский р-н Рязанская обл

Zombie Nation
№23 с 91 (НП) М.Дружинин г Челябинск

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

Addams Family
№23 с 93 (НП) Дмитрий Марков г Пушкино Московская обл

Aero the Acro-Bat
№22 с 92 (НП) Кирилл Охотин г Москва

After Burner 2
№22 с 92 (НП) Алексей Мущко г Москва
№23 с 93 (НП) Николай Пилюшенко г Киев Украина

Aladdin
№22 с 92 (НП) Евгений Шматов г Краснодар
№23 с 94 (НП) Александр Семенов г Ковдор, Мурманская обл

Alien 3
№23 с 94 (НП) Просто Серега г Москва

Asterix and the Great Rescue
№21 с 86 (НП) Спартак г Москва

Battletech
№23 с 93 (НП) Captain America г Одесса Украина

Battletoads
№22 с 92 (НП) Александр и Иван Клютко г Зеленоград Московская обл

B.O.B.
№21 с 86 (НП) А.Прокопьев г Москва

Boogerman. A Pick and Flick Adventures
№23 с.27 (О) Александр Артеменко г Торжок РБШ-17 ред

Bubba'n'Stix
№23 с 94 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Castlevania: New Generation
№23 с 93 (НП) Евгений Кучеренко г Севастополь Крым

Comix Zone
№23 с 40 (О) Агент Купер ред

Cool Spot
№21 с 86 (НП) Просто Серега г Москва

Cosmic Spacehead
№23 с 93 (НП) Иван Тарасов г Воронеж

Cyberball
№22 с 92 (НП) Гиви Рухадзе г Кутаиси, Грузия

Darius 2
№22 с 92 (НП) Игорь Рыбаков г Комсомольск-на Амуре

Desert Demolition
№23 с 30 (О) Ever Cant ред.

Double Dragon 5
№22 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Dune 2. The Battle for Arrakis
№22 с 34 (О) Владимир Суслов ред

Earth Worm Jim
№23 с 93 (НП) Просто Серега, г Москва

Ecco The Dolphin
№21 с 86 (НП) Максим Юрасов пос Сатыкова Московская обл
№23 с 94 (НП) Sega Man г Москва

Ecco The Dolphin 2
№22 с 92 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Ecco Junior
№22 с 42 (О) Ever Cant ред.

Eternal Champions
№22 с 93 (НП) Владимир Гусев г Москва

Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing
№22 с 92 (НП) Спартак г Москва
№23 с 93 (НП) Masterboy г Москва

F-15 Strike Eagle 2
№23 с 93 (НП) Константин Пименов г Санкт-Петербург

Fatal Fury 2
№21 с 86 (НП) А Макаров А Сафарбеков г Москва

FIFA International Soccer
№22 с 92 (НП) Angel Games г Люберцы Московская обл

Flintstones
№22 с 93 (НП) Максим и Настя Беккер и Щапово Подольский р н Московская обл

Ghouls'n Ghosts
№22 с 93 (НП) Юрий Шишкин г Москва

Gods
№23 с 93 (НП) Mortal Hunter г Калининград Московская обл

Golden Axe 3
№22 с 92 (НП) Просто Серега г Москва

Goofy's Hysterical History Tour
№21 с 39 (О) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Incredible Hulk
№23 с 93 (НП) Анатолий Лавров г Владивосток

Jungle Book
№22 с 93 (НП) Lord Hanta ред
№23 с 93 (НП) Лиза Шишкина г Москва

LHX Attack Chopper
№21 с 32 (О) Валерий Поляков ред.

Marco's Magic Soccer
№21 с 86 (НП) ред.

Mickey Mania
№21 с 86 (НП) Просто Серега г Москва

Mortal Kombat 3
№22 с 48 (НП) Агент Купер ред
№23 с 88 (НП) Агент Купер ред.

Mr. Nutz
№23 с 93 (НП) Дмитрий Алешечкин, г Ульяновск

Mutant League Hockey
№21 с 25 (О) Big Boss, ред

NHL-93
№21 с 86 (НП) Сергей Добрынин г Москва

NHL-96
№23 обложка (А)

Pirates of Dark Water
№21 с 87 (НП) Алексей Крюков г Москва

Pitfall
№23 с 94 (НП) Просто Серега г Москва

Prince of Persia
№21 с 86 (НП) Станислав Жуков г Москва

Road Rash 2
№22 с 51 (О) Duck Wader ред.

Robocop vs the Terminator
№23 с 93 (НП) Helpman г Москва

Rolling Thunder 3
№23 с 93 (НП) Mortal Hunter г Калининград Московская обл

Shadow Dancer
№21 с 87 (НП) Lion п Обухово Ногинский р н, Московская обл

Shadowrun
№21 с 34 (О) Агент Купер ред

Shinobi 2 (Super)
№23 с 93 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Shinobi 3
№21 с 86 (НП) Scorpio Lemon г Москва
№22 с.92 (НП) Михаил Пересунько с Фаустово, Московская обл

Skitchin
№21 с 86 (НП) А.Прокопьев г Москва

Soldiers of Fortune
№23 с 37 (О) Big Boss ред.

Sol Feace
№23 с 93 (НП) Марат Ахтаев г Алма Ата, Казахстан

Sonic 2
№21 с 87 (НП) Просто Серега г Москва
№22 с 93 (НП) Serboy г Москва

Spirou
№23 с 46 (О) Duck Wader ред.

Splatterhouse 3
№21 с 86 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Street Fighter 3. Special Champion Edition
№23 с 93 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№21 с 86 (НП) Jaguar г Солнечногорск, Московская обл

Tazmania
№21 с 86 (НП) Алексей Тарасов г Москва

Tetris
№22 с 78 (А) (5 игр) Валерий Поляков Алексей Филатов ред.

Tiny Toon Adventures ACME All-Stars
№21 с 87 (НП) Просто Серега г Москва

True Lies
№21 с 28 (О) Просто Серега и SUPER SERGEY г Москва

Veils 3
№21 с 87 (НП) Антон Кошелев г Николаевск-на-Амуре

Weaponlord
№23 обложка (А)

Wiz'n'Liz
№22 с 93 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва
№23 с 94 (НП) Андрей Браков г Тула

Zoom
№23 с 94 (НП) Андрей Корнеев г Москва

Здравствуйте все, все, все в редакции журнала века, но теперь уже «Видео-Асс» Великий Дракон!
Deadly, г.Новокузнецк

Уважаемая редакция Пишет вам **Манушина Даша.** Вы часто пишите, что ваш журнал читают только мальчишки, но я утверждаю, что вы не правы, и так утверждаю не только я

Огромное спасибо вам за ваш журнал, я не перестаю им восхищаться А благодаря описанию игры «The Lion King», я смогла ее пройти!
Люба В. г.Пятигорск

Желаю вашему журналу долгой жизни, длиннее, чем у Горца.
Сергей Костырин г.Москва

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Aladdin
№23 с 94 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышанский г Москва

Asterix & Obelix
№23 с 68 (О) Duck Wader ред.

Batman Returns
№22 с 93 (НП) Александр Поляков г Москва
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

Bubsy
№21 с 87 (НП) Сергей Зайцев г Озерск Челябинская обл

Cool World
№21 с 87 (НП) Михаил Васильев г Волгоград

Contra 3
№21 с 87 (НП) Анатолий Лесков г Санкт Петербург

Cybernator
№21 с 87 (НП) Сергей Рябинин г Рига Латвия
№22 с 72 (О) Ever Cant & Lord Hanta ред.

Donkey Kong Country
№21 с 53 (О) Валерий Поляков ред
№22 с 93 (НП) Андрей Автелан г Новокузнецк
№22 с 94 (НП) Валерий Поляков ред.

Equinox
№21 с 87 (НП) Сергей Петрухин г Воркута

Ghoul Patrol
№23 с 64 (О) Агент Купер ред

Mickey Mania
№22 с 93 (НП) Артем Никитин г Москва

Mortal Kombat 3
№22 с 48 (НП) Агент Купер ред.
№23 с 86 (НП) Агент Купер, ред

NHL-96
№23 обложка (А)

Starwing
№23 с 55 (О) Валерий Поляков ред

Super Ghouls'n'Ghosts
№23 с 94 (НП) Просто Серега г Москва

Super Mario Kart
№23 с 94 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Super Metroid
№22 с 67 (О) Агент Купер ред.

Super Return of the Jedi
№21 с 63 (О) (начало) Duck Wader ред
№22 с 59 (О) (окончание) Duck Wader ред.

Tetris
№22 с 78 (А) (15 игр) Валерий Поляков Алексей Филатов ред.

TMNT Tournament Fighters
№21 с 87 (НП) G Elves г Москва

Val d'Isere Championship
№21 с 68 (О) Валерий Поляков ред.

Weaponlord
№23 обложка (А)

Wing Commander
№23 с 58 (О) Dack Wader, ред.

Раздел 4. Игры для разных компьютеров: IBM PC, Mega-CD и Sega Genesis CDX (CDX), PC-CD, CD-32, Game Gear (GG), Game Boy (GB), Master System (MS), Panasonic 3DO (3DO), Sony Playstation (SPS), Saturn (Sat), Ultra-64 (U64).

Asterix & Obelix (GB)
№23 с 73 (О) 3D Pasha ред.

Fade to Back (SPS)
№23 обложка (А)

Jumping Flash (SPS)
№23 обложка (А)

Theme Park (Sat)
№23 обложка (А)

Tetris | (на всех компьютерах и приставках)
№22 с 78 (А) (26 игр) Валерий Поляков, Алексей Филатов ред



КРОССВОРД

Кроссворд Кирилла Агафонова (г.Москва).

Все ответы — на русском языке

Ответы на кроссворд №23 (Автор: Просто Серега, г.Москва)

По горизонтали.
1. SHINOBI
2. RARE
3. FLASHBACK
4. ROBOCOP
5. BATTLETECH
6. DIDDY
7. ASTERIX
8. ADDAMS
9. SEGA
10. GOOFY
11. WARLOCK
12. CASTLEVANIA
13. WARIO

По вертикали.
1. BUSSY
2. BOOK
3. CYBERNATOR
4. PLOK
5. BATTLETOADS
6. ALIEN
7. PRINCE
8. ALADDIN
9. ECCO
10. DESERT
11. MARIO

По горизонтали.
1. Новый друг Эйприл О'Нил из комикса про черепашек-ниндзя («Видео-Асс» Dendy №13) **4.** Отважный воин древности, пустившийся в путь на поиски меча Скелоса (см. «Великий D» №21) **7.** Имя одного из «потерянных викингов» (см. «Видео-Асс» Dendy №15) **8.** Ставшая уже «старинной» игра, в которой ты, отбивая шарик, разбиваешь кирпичи **11.** Семья, живущая на далекой планете и противостоящая диктатору полковнику Рэду и роботу Голден Сильверу (см. «Видео-Асс» Dendy №13) **13.** Название игры про автогонки (для Мегадрайв) **15.** Один из самых популярных 8-битных боевиков, рекомендованный самим Великим Драконом в «Видео-Асс» Dendy №13 **16** Сколько этапов должен преодолеть доктор Грант в игре «Jurassic Park» на Мегадрайве? **18.** Полицейский Мерфи всем известен под именем **20.** Отравляющий газ, с которым придется столкнуться в игре «Young Indiana Jones» (см. «Видео-Асс» Dendy №14)

По вертикали.
2. Автор сюжета игры «Закаленный огнем» (см. «Видео-Асс» Dendy №13) **3.** Журнал «Видео-Асс» по компьютерным играм **5.** Помощница главного героя из игры «Jungle Book» **6.** Название четвертого уровня игры «Duck Tales 2» (см. «Видео-Асс» Dendy №16/2) **9.** Стандарт, в котором работают самые распространенные 8-битные приставки **10** Супер прием Саб Зиро персонажа «Mortal Kombat» **12** Робот Т-800 всем известен как **14.** Героиня всех трех частей игры «Golden Axe» **17.** Имя популярнейшего диснеевского героя мультфильмов и видеоигр **19.** Сосед и противник Гуфи (см. «Великий D» №21)



СПАСИБО!

Редакция благодарит читателей, чьи письма были использованы при написании статей номера F O G'a (г Электросталь) Дмитрия и Илью Дудниковых (г Кирова), Ивана Отчика (г Москва), Гамзата Шахбанова (г Москва), Дмитрия Бурмаку и Megavolt a (г Красногорск Московской обл), Евгения Беляева, (п Осунчан Магаданской обл), Not So Great Dragon'a (Балашиха Московской обл), ERS (г Москва), Данилова Александра (г Уфа), Пирогова Андрея (г Екатеринбург), Ткачева Антона (г Новокузнецк), а также Firefox'a (не разобрали откуда)

В последнее время стали появляться письма разных читателей, но подписанные одинаковыми псевдонимами Уже есть пара Splinter ов, тройка Sub-Zero, а уж Master'ов Редакция сообщает «однопсевдонимцам», что пусть это их особо не беспокоит — в нашей базе данных хранится информация, позволяющая разобраться, кто из этих Саб-Зир что насочинял Главное чтобы письмо, адрес и фамилия были написаны разборчиво и, по возможности, грамотно

Сообщаем всем читателям, что в следующем номере будут опубликованы условия очередного, уже пятого, этапа конкурса Fun Club'a на лучшее описание игры А пока желающие присоединиться к участникам этого главного, «постояннодействующего», конкурса нашего журнала, могут ознакомиться с его правилами в «Видео-Асс» Великий D №19 на странице 58

ИТОГИ КОНКУРСА-ЛОТЕРЕИ «ИНВАЙТ» В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА!

Как нас найти

Сдано в набор 10 02 96г
Подписано к печати 11 03 96г
Выход в свет 6 04 96г
Формат 60x90/8 печать офсетная

Редакция «Видео-Асс» 109280 Москва, Велозаводская, дом 6а
Тел (095) 118 89-55 279 95 59
факс (095) 118-89 47

Верстка оригинал макет	ВИДЕО-АСС	Россия
Слайды пленки		Франция
Пленки APL Press		Россия
Печать		Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V 1 Ltd» Тел 231-97-18, факс 233-59-65

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО·АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл художник
Елена Крымова — 1-й зам гл редактора
Сергей Булгаков — ген директор издательского дома
Леонид Потапов — зам ген директора
Лилия Коган — зам гл редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Dракон
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Василий Селезнев — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Валерий Катков — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко — зав отделом иллюстраций
Людмила Картузова — референт-координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Анна Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко — зав корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул , 6а

Телефоны: *118-89-55, 279-69-88, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО·АСС (вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул , 6а
Телефон: *118-44-83, 118-89-55*

ВИДЕО·АСС ФАВОРИТ — специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.: *430-16-52* **Тел./факс:** *932-32-43*

Цена свободная 1996 год

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Earthworm Jim 2
SuperNintendo & Megadrive

Virgin

Goal storm
PlayStation

Konami

Spot goes to Hollywood
Megadrive

Virgin

Discworld
PlayStation

Sony Interactive

View point
PlayStation

Electronic Arts

Wrestlemania
PlayStation

Acclaim






Бука
ПЕСНЯ РОЛЛЕРОВ
Ты погладь их на колесам
Нежно так к груди прижми
Закусив губу от счастья
Слезы радости сдержи.
Припев. И куплю себе коньки!
(повторить 3 раза).
(повторить 3 раза).
Розничная продажа:
• Центральный «Детский мир» — 1 этаж, вход с Пушечной ул., 5-я лестница.
• Магазин «Амадей» — метро «Театральная», переход к ГУМу, т. 923-78-59.
• Магазин «Дом игрушки» — ул.Б.Якиманка, д.26, метро «Октябрьская», т. 238-00-96.
Представительство по Западной и Восточной Сибири: г.Новокузнецк, ул.Металлургов, 20, т. (3843) 44-66-67.
• Здесь мог бы быть и ваш адрес и телефон...
Оптовая торговля — Компания «БУКА» Москва, Каширское ш., д.1, кор.2.
Тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60.